Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 38 - AGOSTO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Proofreading:
Monica Carpino
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti e Grafica:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Carrassi, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

E ki non si diverte kon noi, pëste lo kuolga! ***Il Kappa***

APPUNTI & RIASSUNTI

CALM BREAKER

Ed ecco il primo manga della serie "trasformiamo Kappa Magazine nell'ovetto Kinder": s'intitola **Calm Breaker**, ed è stato realizzato dall'esordiente Masatsugu Iwase, che con questo manga si è proposto alla Kodansha esattamente un anno fa per lo **Shikisho**, il gran premio delle quattro stagioni a cui alcuni di voi stanno attualmente partecipando. Elogiato dalla giuria nientemeno che da Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami (che si è congratulato per l'umorismo della storia, per il disegno e... per il personaggio della moglie gelosa!), **Calm Breaker** è stato immediatamente pubblicato sulla rivista "Afternoon": subito lo abbiamo notato e richiesto alla Kodansha con un fax; be', ci crediate o no, questo fax è giunto in Giappone proprio mentre la redazione di "Afternoon" si era riunita per decidere se trasformare **Calm Breaker** in una serie... e così è stato! Perciò godetevi questo episodio in due parti, e se vi piace fatecelo sapere: fra un annetto saranno già disponibili diversi episodi!

ASSEMBLER OX

Nel 1997 il mondo stava per subire l'ennesima invasione aliena, operata da due esseri informatici femminili di nome Compiler e Assembler. Sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è allergica all'acqua, e così bastò un temporale per togliere ogni forza alle due, che furono radiate dall'Albo delle Routine Guerriere. Come se niente fosse accaduto, le due aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine per distruggerle. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra. Tutto questo è accaduto in **Compiler** (su **Kappa Magazine** dal nr. 9 al nr. 28 e 1/2). Ma quel che accadde dopo il clamoroso scontro finale tra Compiler e Compiler bianca è narrato in questa nuova serie: Assembler vuole diventare umana per potersi mettere assieme al suo amato Nachi, ma questi decide di andare ad abitare da solo, aiutato economicamente dalla sua vera fidanzata, la ricchissima e scostante Megumi Tendoji. E' per un crudele scherzo di questa che Assembler fugge via sotto la pioggia... e viene investita da un camion!

ISSHUKU IPPAN

...papparapara-pan-pan!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquant'anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug.

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Spesso, però, devono fare i conti con Bean Bandit, un abilissimo corriere che lavora dietro grossi compensi, sembra indistruttibile, e ha pure qualche principio morale che gli impedisce di partecipare a rapimenti e cose simili. Nonostante la loro rivalità, comunque, si trovano spesso a operare 'dallo stesso lato della barricata'. Nello scorso episodio abbiamo visto uscire dal carcere Misty Brown, la ladra esperta nell'arte del pugnale che Rally aveva fatto arrestare in **Kappa Magazine** nr. 20; la ragazza, però, è riuscita a mettersi subito nei guai: venuta in possesso di alcuni videotape compromettenti, è braccata da un'associazione mafiosa che non vede l'ora di scuoiarla viva!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTOTTO

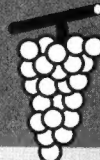
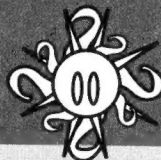
ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTOTTO

Se smette di piovere... - "Ame ga Yandara..."
da Assembler OX vol. 1 - 1993
La pazzia di Belldandy - "Belldandy Goranshin"
da Aa! Megamisama vol. 7 - 1992
Decoy - "Decoy"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Calm Breaker - "Calm Breaker"
da Afternoon nr. 2 - 1995 (vincitore del premio Shikisho)
IN COPERTINA: Sayuri, la protagonista di Calm Breaker © Iwase/Kodansha

QUANDO I MANGA KAPPITOLANO

Prima di scrivere un editoriale come questo abbiamo parlato a lungo in redazione, coinvolgendo nella discussione anche alcuni dei collaboratori che gravitano ormai numerosi attorno alla nostra redazione bolognese. Parlare di alcune questioni delicate senza sembrare retorici o, peggio, ipocriti, non è cosa facile, e i maligni sono sempre pronti a spararti addosso senza pietà. Avremmo potuto scappare di fronte agli spettri che aleggiano ormai nel mondo del fumetto giapponese, ignorare il fatto che le riviste che hanno riportato il manga in Italia dopo anni di latitanza non ci sono più, ma il destino vuole che gli albi che costituivano la nostra concorrenza più agguerrita fossero gli stessi che ci hanno visto esordire nelle edicole italiane in un passato non troppo remoto. Albi a cui eravamo quindi sentimentalmente legati. Avremmo potuto esultare se le riviste in questione fossero uscite sotto il marchio criminale di una casa editrice pirata, se avessero chiuso perché indebolite da un mercato di lettori coscienziosi, pronti ad armarsi per combattere la vigliaccheria di chi ignora le leggi che tutelano il diritto d'autore. E invece a morire in questo mercato troppo selettivo sono stati due mensili storici, che potevano contare (o lo avevano fatto) su personaggi straordinari come *Lamù* e *Ken il guerriero*. Certo, i tanti cambiamenti che entrambe le riviste avevano subìto negli ultimi tempi le rendevano assai differenti da quelle che si erano affacciate timidamente in edicola nei primi anni Novanta, ma a noi piace continuare a ricordarle com'erano a quei tempi. Ripensiamo allora al primo scambio di pubblicità tra "Zero" e "Akira", e a quanto ci colpì questa incoraggiante sinergia tra due case editrici tanto diverse (soprattutto per dimensioni e radicamento sul mercato). Ricordiamo ancora le prime lettere di fan curiosi, assetati di conoscere tutto quello che il Giappone era pronto a svelare. Alcune di queste le conserviamo ancora oggi e ci aiutano a comprendere quanto il pubblico sia cambiato in pochi anni di sovraesposizione. Il brivido più forte lo proviamo però pensando a "Mangazine", e a come riuscì a trasformarsi da fanzine in rivista da edicola. Quando decidemmo di investire i nostri risparmi nell'autoproduzione, per approdare in tutte le fumetterie italiane, non avremmo mai sperato nell'aiuto e nel sostegno di tante persone (a cominciare da un certo Antonio Serra che non ringraziamo mai abbastanza). Né di arrivare in edicola. La notizia del varo del nuovo "Mangazine" ci colpì davvero alla sprovvista: eravamo in un celebre e antico ristorante bolognese, e insieme a noi pranzavano anche il sommo Magnus e il virgulto romano che risponde al nome di Massimo Rotundo. Si brindava anche per un progetto che li avrebbe visti lavorare fianco a fianco, ma che a tutt'oggi non si è mai concretizzato visti gli impegni di entrambi gli autori (a proposito, che fine ha fatto il novello Sconosciuto?). Si viveva un clima di grande euforia, durante il quale gli entusiasmi di ognuno non andavano mai sprecati. La macchina editoriale ha divorato forse i sogni più belli e stimolanti, e a rimetterci maggiormente sono state tutte le pubblicazioni che erano nate con qualche stimolo in più, con un cuore che pulsava più forte, più veloce. Quando muore un 'giornalino' è un lutto ancora più grande della scomparsa di uno dei tanti albi a fumetti che inondano le edicole. I giornalini parlano ai lettori un linguaggio diverso dalle fredde riviste patinate e dai monografici grevi e impersonali. Un linguaggio che non si serve di metafore, che non cerca una connotazione radical-chic, che odia qualsiasi snobbismo: la comunicazione passa libera, veloce, ci si arriva a comprendere in pochi istanti grazie a piccole chiavi d'accesso dall'apparenza insignificanti. Le tribù dei fumettari (di cui fanno ormai parte anche i *mangofili*) hanno sempre meno piazze in cui riunirsi. Non si salva nessuno. Anche i supereroi muoiono, se costretti nelle pagine di un giornalino, e l'estate ne ha dato una prova inconfutabile. Non sappiamo se le riviste in questione abbiano chiuso per morte violenta o naturale, se abbiano siglato il classico *the end* per mancanza di stimoli, di idee, o per una perdita improvvisa di pubblico. E' purtroppo vero, comunque, che se è la depressione a colpire gli editori italiani, non sarà facile salvare il fumetto da una morte troppo spesso annunciata. E speriamo che nessun giornalino sia più costretto a morire prima ancora di nascere, specialmente se scritto e disegnato da bravissimi autori italiani dall'entusiasmo trascinante (ogni riferimento non è affatto casuale).

Kappa boys

«Alla fine dei miei giorni, quando morirò, non voglio lasciare scarti e non voglio essere uno scarto.»
Andy Warhol

E' la vostra grande occasione! Autori nuovi e vecchi, professionisti e dilettanti, amanti del bianconero e del colore, affiliati alla scuola del fumetto italiano, della bande dessinée franco-belga, del comic americano, del manga giapponese e di ogni altra soluzione stilistica voi vi sentiate di fare parte, eccovi il bando del concorso che potrebbe cambiare la vostra vita! Sono accettati anche lavori provenienti dall'estero! Seguite attentamente le regole e... buon lavoro!

A) STRUTTURA DEL CONCORSO

1 • Il **Grande Premio delle Quattro Stagioni** (Shikisho) è indetto dalla casa editrice giapponese **Kodansha** e organizzato dalla redazione della rivista "Afternoon".

2 • La **Star Comics** assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per l'Italia e i Paesi europei che desiderano partecipare a tale concorso, creando un ponte con il Giappone; la redazione della rivista "Kappa Magazine" controllerà che le regole del concorso siano state rispettate e farà pervenire tutte le opere aventi i requisiti richiesti alla redazione di "Afternoon".

3 • La giuria della **Kodansha** giudicherà le opere in base a criteri artistici, grafici e narrativi; a questa selezione parteciperanno le opere provenienti sia dall'Italia, sia dal Giappone, sia dagli altri Paesi.

4 • La redazione di "Afternoon", a giudizio insindacabile, assegnerà i premi e contatterà i vincitori per l'eventuale pubblicazione.

5 • Il concorso si svolge quattro volte all'anno (primavera, estate, autunno, inverno). Si può partecipare anche più volte consecutive.

6 • Non occorre alcuna qualità particolare per partecipare.

7 • Lo stile di disegno e il genere del racconto sono a scelta del partecipante. Conta solo il livello dell'opera stessa.

8 • Possono partecipare al concorso sia esordienti che professionisti, ma solo con opere inedite (o pubblicate *solo* su fanzine).

B) NUMERO DI PAGINE

1 • Non c'è alcun limite massimo per il numero di pagine che il partecipante desidera proporre.

2 • Le opere brevi inferiori alle 16 pagine dovranno essere inviate in quantità minima di 2.

3 • Le opere composte da poche vignette (per esempio le strip a quattro vignette) devono essere inviate in unità minima di 10.

4 • Le opere interamente a colori devono essere composte da meno di 32 pagine.

5 • Indicare sempre il numero consequenziale di tavola.

6 • Ogni partecipante può inviare più di un'opera.

C) FORMATO TAVOLE (area disegnabile all'interno del foglio)

Base: 18 cm - Altezza: 27 cm

Le tavole originali possono anche essere realizzate in proporzione, raggiungendo al massimo un ingrandimento dell'1,2 %. Le riduzioni non sono consentite. Si consiglia comunque di rispettare il formato 18x27 onde evitare problemi di fotocomposizione.

D) MATERIALI DA USARE

Le opere in bianco e nero dovranno essere realizzate con inchiostro nero (sono ammessi anche i retini adesivi); quelle a colori con qualsiasi tecnica. Usare carta da disegno nei formati B4 o A3.

E) SENSO DI LETTURA

Il senso di lettura della tavola deve essere 'alla giapponese', ovvero invertito rispetto al nostro: da destra verso sinistra. Se temete di confondervi vi consigliamo di disegnare la tavola normalmente, e semplicemente di inchiostrarla sul lato opposto, ricalcandola su un tavolo luminoso: in questo modo realizzerete il vostro fumetto con lettura 'alla giapponese'.

F) LETTERING, ONOMATOPEE E TITOLO

1 • Le tavole, una volta inchiostrate, devono risultare 'pure'. Evitate quindi di inserire rumori e balloon: una volta completata la tavola, sovrapponetele un foglio di carta da lucido trasparente o di acetato e posizionate lì onomatopee, nuvolette e testi, in corrispondenza del punto in cui intendete farle apparire.

2 • In caso di vittoria la vostra opera potrebbe essere pubblicata, perciò realizzate le vignette in modo che possano contenere balloon verticali, per permettere ai fotocompositori di inserire i testi in giapponese: più alti che larghi, in pratica. Osservate come sono fatti quelli che appaiono su "Kappa Magazine" per avere un'idea chiara.

3 • La prima pagina dovrà contenere necessariamente il titolo dell'opera e il nome dell'autore: lasciate la tavola pura senza inserirli, e agite come nel punto (**F1**), sovrapponendo un foglio da lucido o di acetato e scrivendoli lì.

G) NOTE IMPORTANTI

1 • Sul retro dell'ultima pagina dell'opera devono essere indicati (in stampatello e a chiare lettere!) nome, cognome, età, professione, indirizzo e numero di telefono. Scrivere inoltre il motivo della partecipazione e di come avete appreso del concorso; aggiungere, eventualmente, un breve curriculum personale.

2 • Chi desidera la restituzione delle tavole originali è pregato di indicarlo chiaramente.

3 • I diritti per la pubblicazione delle opere che verranno premiate appartengono alla **Kodansha**.

4 • Le opere che non avranno i requisiti richiesti non saranno prese in considerazione.

H) SCADENZE

1• Gli autori potranno partecipare (a scelta) a una delle quattro sezioni del concorso inviando le loro opere nel rispetto delle seguenti scadenze:

Premio Inverno	Termine consegna: 1° luglio
Premio Primavera	Termine consegna: 1° novembre
Premio Estate	Termine consegna: 1° febbraio
Premio Autunno	Termine consegna: 1° maggio

2 • Le opere che non perverranno alla **Star Comics** entro le date assegnate entreranno in concorso nella stagione successiva del **Grande Premio delle Quattro Stagioni**. Esempio: un partecipante al concorso autunnale spedisce l'opera in ritardo; la sua opera entrerà a far parte del concorso invernale.

I) SELEZIONE

1 • La prima selezione presso la **Kodansha** sarà eseguita da 50 redattori delle riviste "Morning" e "Afternoon"; la selezione finale avverrà con giurie formate da autori di manga.

2 • I nomi dei vincitori saranno pubblicati su "Kappa Magazine" in questo ordine:

Pemio Primavera	Kappa Magazine giugno
Premio Estate	Kappa Magazine settembre
Premio Autunno	Kappa Magazine dicembre
Premio Inverno	Kappa Magazine marzo

L) PREMI

I vincitori saranno così premiati (premio espresso in yen):

Premio Speciale (Gran Premio Shiki)	**900.000 ¥**
1° Premio (Premio Shiki)	**600.000 ¥**
2° Premio (Premio Selezione)	**300.000 ¥**
3° Premio (Premio Bel Lavoro)	**150.000 ¥**
4° Premio (Fuori Selezione)	**100.000 ¥**

La **Kodansha** contatterà personalmente i vincitori per premiarli ed eventualmente prendere accordi per la pubblicazione dell'opera.

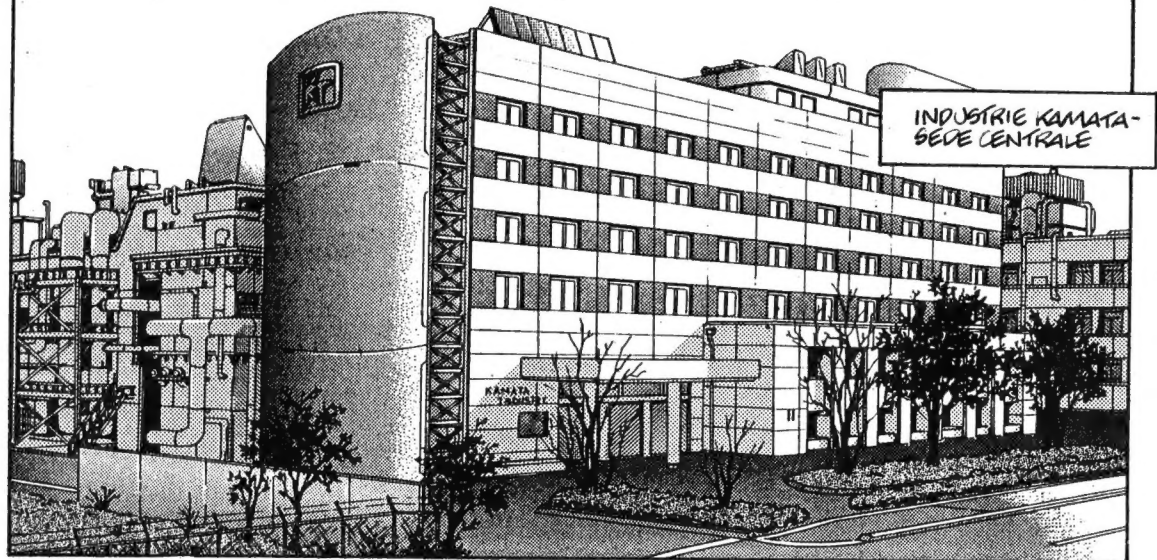
Inviate i vostri lavori a questo indirizzo:

Grande Premio delle Quattro Stagioni
c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1
06080 Bosco, Perugia

La **Star Comics** e la redazione di "Kappa Magazine" non si assumono responsabilità in caso di eventuali ritardi, di deterioramento delle opere dovuto alla spedizione, di mancata consegna e soprattutto di tutte le mancanze dovute al non rispetto del regolamento da parte dei partecipanti.

CALM BREAKER

- prima parte -

SAYURI - NOME IN CODICE KE-28

MOLTO BENE... E ORA PASSIAMO AL REPARTO PER LA PRODUZIONE DELLE ARMI E A UN ARGOMENTO CHE LO RIGUARDA DA VICINO...

A QUESTO PROPOSITO, DESIDERO CHE IL SIGNOR **NOMURA**, DIRETTORE DEL REPARTO PER LA PROGETTAZIONE E LA REALIZZAZIONE, CI ILLUSTRI I DETTAGLI...

NEL NOSTRO REPARTO ABBIAMO FINALMENTE COSTITUITO LE NUOVE SEZIONI SETTE E OTTO, CHE SI OCCUPERANNO DELLA PROGETTAZIONE...
PROPRIO QUI ABBIAMO DATO IL VIA ALLA REALIZZAZIONE DELLE ARMI DELLA NOSTRA DITTA...

PURTROPPO, IL CAPOSEZIONE SAKASAKI DELLA SEZIONE SETTE È...BE; ECCO...DICE CHE RITARDERÀ UN PO' A CAUSA DI UN CONTRATTEMPO...

LASCIO PERCIÒ CHE SIA IL CAPOSEZIONE ARITA DELLA SEZIONE OTTO A SPIEGARE LE POTENZIALITÀ DI QUANTO DA LORO PRODOTTO...

BUONGIORNO A TUTTI! SONO ARITA, CAPO DELLA SEZIONE OTTO...
VI METTERÒ AL CORRENTE RIGUARDO ALL'ARMATURA POTENZIATA CHE ATTUALMENTE STIAMO REALIZZANDO NELLA NOSTRA SEZIONE...

ASPETTATE UN MOMENTO!
MA CHI DIAVOLO...?!

SCUSATE PER IL RITARDO! MI PRESENTO... SONO IL PIÙ GRANDE GENIO OGGI ESISTENTE AL MONDO, L'EINSTEIN DEGLI ANNI NOVANTA!!
IL MIO NOME È TOSHIYA SAKAZAKI, E SONO IL CAPO DELLA SEZIONE SETTE PER LA PROGETTAZIONE!
LAM
...MA VOI POTETE ANCHE CHIAMARMI TOSHI...

SAKAZAKI! DOVE DIAVOLO SEI STATO A GINGILLARTI, FINORA ?!
SUVVIA, DIRETTORE...
IL PERSONAGGIO PRINCIPALE DEVE SEMPRE FARSI DESIDERARE UN PO'!

COSA?! QUI IL TUO PRINCIPALE, FINO A PROVA CONTRARIA, SONO IO!
SLAP
AH, SÌ? VEDIAMO SE LA CONTRARIA QUESTO!
NON MI FRAINTENDA... È SOLO PER DARLE UNA MANO!

OHI OHI! MA CHE FA?! È MATTO ?!
CERTO... SONO IL MATTO DEL VILLAGGIO, INFATTI "GIOCO DI MANO, GIOCO DI VILLANO!"

MA CHE...
TRE A UNO! HO VINTO LA PARTITA DEI GIOCHI DI PAROLE!
MA QUALE PARTITA?!
AH... EHM... SIGNORI...

L'UNICA COSA CHE LEI SI STA **GIOCAN-DO** È IL **SUO POSTO!**
PER CUI, SE VUOLE IL SUO POSTO, **STIA AL SUO POSTO!**
MA... VERA-MENTE... NON VE-DE CHE STA CON-TINUAN-DO **DA SOLO**?

SONO QUI PER UN MOTI-VO BEN PRE-CISO! IO SAKASAKI, DETTO **IL GENIO**, SONO RIUSCITO A CREARE **UN'ARMA CHE FARÀ EPOCA!**
SI TRATTA NIENTEMENO CHE DI UN **ANDROIDE DA COM-BATTIMEN-TO** STUDIA-TO PER LA **GUERRIGLIA URBANA!**

COSA? UN AN-DROIDE?
IN COSÌ POCO TEMPO?
PER LA GUERRI-GLIA UR-BANA?
CHE ASSUR-DITÀ!

WRRRR

E SAREBBE QUESTO?? SEMBRA PIUTTOSTO PICCOLO...
GIÀ, MA IL VINO BUONO STA NELLA BOTTE PICCOLA!

GRAB

VI PRESENTO IL MODULO KE 28, L'ANDROIDE DA COMBATTIMENTO DALL'ASPETTO UMANO SVILUPPATO DALLA SEZIONE SETTE!
IL SUO NOME IN CODICE È...
WRAP

TA

THUMP

...SAYURI!

DAN

SALVE A TUTTI, VECCHIE MUMMIE!
MAI CHE SI VEDANO UN BEL PAIO DI TETTE O UN BEL CULO IN QUESTO MORTORIO, EH?!

...
?
...
...

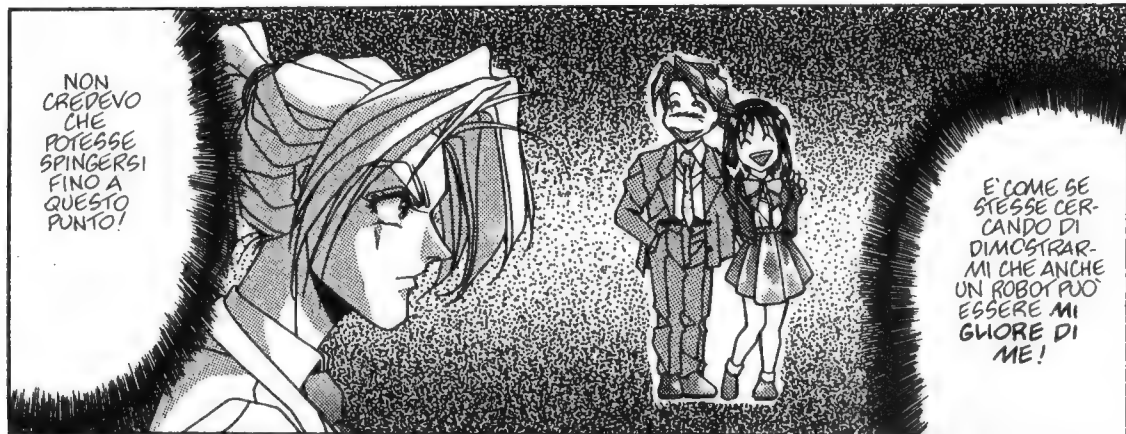
CHI TI HA INSEGNATO A FARE DEI SALUTI DEL GENERE?!
IL SIGNOR KONDO E I COLLEGHI!
DICONO CHE I DIRIGENTI DELLE INDUSTRIE KAMATA SIANO MORTI VIVENTI!

CHE CAFONI! MA NON VEDONO CHE ALMENO IO SONO GIOVANISSIMO?!
LA PIANTI SUBITO O LA FACCIO LICENZIARE IN TRONCO!

LEI E' IMPAZZITO, SAKAZAKI! COME PUO' QUELLA DONZELLETTA ESSERE L'ARMA CHE FARA' EPOCA ?!
NON SOTTOVALUTI LA MIA CREAZIONE, DIRETTORE...
QUANDO SAYURI CORRE...
AH! AH! AH!
...E' PIU' VELOCE DI UNA PALLOTTOLA!
PALLOTTOLA, MICIO RANDAGIO DI 4 MESI.
LA SUA POTENZA FISICA...
...LE PERMETTE DI SOLLEVARE UN ELEFANTE!
NONNA ELENA FANTE DETTA "ELE" (ITALIA), 98 ANNI - 38 KG.
E CON LA FORZA DELLE SUE GAMBE...
...PUO' SALTARE OLTRE CENTO METRI!
CENT O'METRY (IRLANDA), 4 ANNI - 62 CM.
TAP

INOLTRE, LA SUA CAPACITÀ DI RACCOGLIERE LE INFORMAZIONI E ANALIZZARLE È PARAGONABILE A QUELLA DI UN INCALLITO CAPO-CRONISTA DI UN GIORNALE SCANDALISTICO!
CON QUESTE CAPACITÀ NON LA SI PUÒ DEFINIRE ALTRO CHE L'ARMA ESTREMA! E PER DI PIÙ È ANCHE MOLTO CARINA!
OOOOOOH!
COSA AVRÀ IN MENTE?!
DANNAZIONE... QUEST'UOMO HA CREATO UNA COSA ASSURDA... COME È SUA ABITUDINE!

COM'ERA L'ARMA SPERIMENTALE DELLA SEZIONE SETTE, CAPO?
PORNOGRAFICA!

NON È ALTRO CHE IL RISULTATO DEI GUSTI DI UN MANIACO!
DI UN... MANIACO?
CHE RAZZA DI ARMA SARÀ?

NON CREDEVO CHE POTESSE SPINGERSI FINO A QUESTO PUNTO!
È COME SE STESSE CERCANDO DI DIMOSTRARMI CHE ANCHE UN ROBOT PUÒ ESSERE MIGLIORE DI ME!

UGH!
EHM...
GURGLE

REPARTO PROGETTAZIONE
DIRETTORE

SAKAZAKI! COME HAI OSATO FARMI PERDERE LA FACCIA IN PUBBLICO ?!
HAI CREATO UNA COSA VERAMENTE... VERGOGNOSA!
VERAMENTE LA SUA FACCIA È ANCORA ATTACCATA AL SUO POSTO, CAPO!
SI TOCCHI IL NASO! VEDRÀ CHE LA TROVA!
PIANTATELA DI FARE I DEFICIENTI!

HAI CREATO UN ROBOT CHE È UTILE SOLO AI MANIACI CON IL COMPLESSO DI LOLITA, MENTRE IO ERO A LOS ANGELES PER TRE MESI A LAVORARE!
PERCHÈ NON MI HAI MAI INFORMATO DI QUESTA ASSURDITÀ ?!

SE L'AVESSI FATTO, NON MI AVREBBE **MAI** DATO IL PERMESSO, VERO?
STUMP
PROVA A PENSARCI SU, GENIO!

MA CHE FAI?! **PIANTALA!**

COME FACCIO A PIANTARLA?
MICA SONO **SPOSATO!**

PER FORZA! SEI SEMPRE IMPEGNATO A FARE BATTUTE CRETINE!
PANT
PANT
PANT
È PER QUESTO CHE **NON** SEI PIÙ SPOSATO!
PANT
THUMP

MA... QUESTO COSA C'ENTRA?
INCREDIBILE! AVEVA UNA MOGLIE? **E CHI È?**
DOVRESTI CONOSCERLA! È **ARITA**, IL CAPO DELLA SEZIONE OTTO!

IL CAPOSEZIONE ARITA...

NON TI PIACEVA PIÙ?
E PERCHÈ AVETE DIVORZIATO?
BE'... DA PARTE MIA NON C'ERA NESSUN MOTIVO PARTICOLARE...

BE', IN PRATICA...
NON VORRÀ DIRE CHE...

PIANTATELA VOI, ADESSO!
SEI STATO ABBANDONATO COME UN CANE! AH AH AH!
TUA MOGLIE TI HA LASCIATO!!! AH AH AH!

MENSA AZIENDALE

DATO CHE LE RAGAZZE **NORMALI** SCAPPANO NON APPENA SI FA VEDERE, SI È COSTRUITO UN ROBOT-FEMMINA!
SICURAMENTE È COSÌ! NON POTRÒ MAI PERDONARLO PER AVER USATO I FONDI DI RICERCA PER SODDISFARE LE SUE **DISGUSTOSE** FANTASIE SESSUALI!

COS...?!
MA CHE STO FACENDO?!

NON STARÒ PROVANDO GELOSIA... NEI CONFRONTI DI UN ROBOT?!
NON PUÒ ESSERE VERO...

BRUTTO PORCO! QUESTA NON TE LA PERDONO!

SE SI TRATTASSE DI UNA BELLISSIMA RAGAZZA SAREBBE TUTTO UN ALTRO DISCORSO!

MA QUESTO È UN CHIARO **AFFRONTO!** È COME SE STESSE DICHIARANDO A TUTTI CHE PREFERISCE UN **PEZZO DI METALLO** A FORMA DI **LOLITA A ME!**

TI INSEGNERÒ IO AD AVERE UN PO' PIÙ DI RISPETTO NEI CONFRONTI DELLA TUA EX-MOGLIE
NON TE LA FARÒ PASSARE LISCIA!

OTTAVA SEZIONE PROGETTAZIONE-OFFICINA
BENE... IL SENSORE TERMICO È A POSTO!

GIÀ... È SGRAZIATO E GROSSOLANO!
COMUNQUE, MI CHIEDO CHI SIA STATO A DISEGNARE QUESTO AFFARE...

SONO STATA IO!
...!

AH... EHM... GUARDANDOLO BENE... SI PUÒ NOTARE UN DESIGN PERFETTO, UNA LINEA ARMONIOSA E L'ASSOLUTA COMPLETEZZA DI...
LASCIA PERDERE, GRAZIE... L'ULTIMO CONTROLLO DELL'ARMATURA POTENZIATA STA PROCEDENDO COME PREVISTO, PIUTTOSTO?

S-SÌ... BE'... PIU' O MENO...
PERFETTO... ALLORA PER OGGI POTETE ANDARVENE ALL'ORARIO PRESTABILITO...

BENE... GRAZIE A QUESTA ARMATURA POTENZIATA TI DISTRUGGERÒ, MIA CARA LOLITA-ROBOT... E CON TE, TUTTI I DISGUSTOSI SOGNI DI QUEL PAZZO DI SAKAZAKI!

CALM BREAKER-CONTINUA E FINISCE IL MESE PROSSIMO

E rieccoci qua. Come promesso il mese scorso nello *Speciale Tanuki*, torniamo a parlare di queste simpatiche bestiole trasformiste, a metà fra i tassi e i procioni. Premesso che, se volete saperne di più sulla semi-mitologica razza in questione, dovrete leggervi il sopracitato speciale apparso in giugno su **Kappa Magazine** nr. 37, rimbocchiamoci le maniche e mettiamoci al lavoro. La favoletta che state per leggere è quella che ha ispirato Buichi Terasawa per la creazione di uno dei personaggi di **Takeru**, ovvero quella sottospecie di pentola volante (in realtà una teiera giapponese tradizionale) chiamata Bunbuku. Com'è possibile? Be', il titolo del racconto popolare in questione è nientemeno che

BUNBUKU LA TEIERA

Molto tempo fa, al tempio Morinji, situato nella prefettura di Gunma, viveva un vecchio prete che amava collezionare oggetti strani. Fu proprio per questo che un giorno se ne tornò al tempio con una strana e vecchia teiera comprata in città, e si mise ad aspettare che i primi curiosi si facessero vedere. Visto che l'attesa si prolungava, chiamò un paio di ragazzini che lavoravano e studiavano presso il suo tempio e li invitò a occuparsi della sua nuova teiera, di pulirla con la sabbia e lucidarla. La loro sorpresa fu piuttosto grande quando la teiera si mise a strillare « Ahio! Mi fate male! » e a saltare da tutte le parti. I due corsero terrorizzati dal prete a raccontargli l'accaduto.

« Solo perché non riuscite a fare un lavoretto da poco, venite a raccontarmi delle storielle assurde? » li apostrofò il vecchio. « Avanti, cercate almeno di riempire quella teiera d'acqua e di portarmela senza rovesciarla. »

Per nulla convinti, i ragazzini fecero come era stato detto loro, e fortunatamente non vi furono nuovi incidenti. Il prete mise la teiera sul fuoco ma, non appena l'acqua iniziò a bollire, la teiera gridò « Ohi ohi ohi! Brucia! Brucia! » e, agitandosi in preda al dolore, iniziò a produrre un buffo rumore, qualcosa del tipo *bun-buku bun-buku* (un'onomatopea nipponica corrispondente a un mix fra i più occidentali *clunk-clunk* e *clang-clang*; ho preferito non tradurla, altrimenti avrei dovuto cambiare anche il titolo della favola!). Sia i ragazzini, sia il prete - nonostante il suo amore per gli oggetti curiosi - fuggirono di corsa dalla stanza, spaventati a morte: in quel preciso istante il vecchio aveva già deciso di sbarazzarsi di quella diavoleria urlante, sicuramente stregata o appartenente a qualche orripilante demone. Non gli ci volle comunque molto perché il suo desiderio fosse realizzato: di lì a poco passò nei pressi del tempio uno stagnino al quale venne immediatamente regalata la teiera. Il pover'uomo, essendo solitamente piuttosto sfortunato, vedendosi regalare qualcosa si convinse del fatto che finalmente la sua vita stesse per cambiare. Solo più tardi scoprì quanto questo fosse vero.

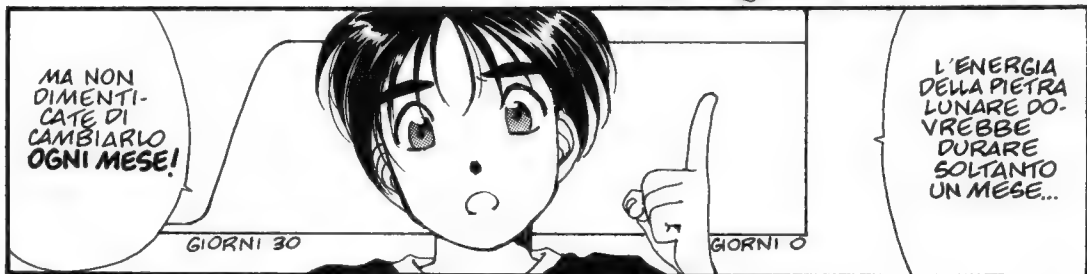
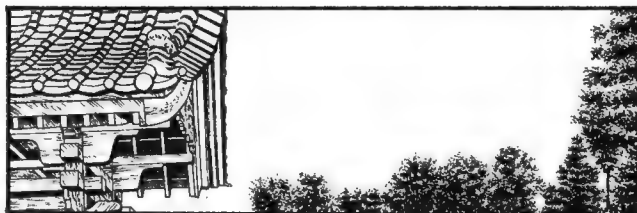
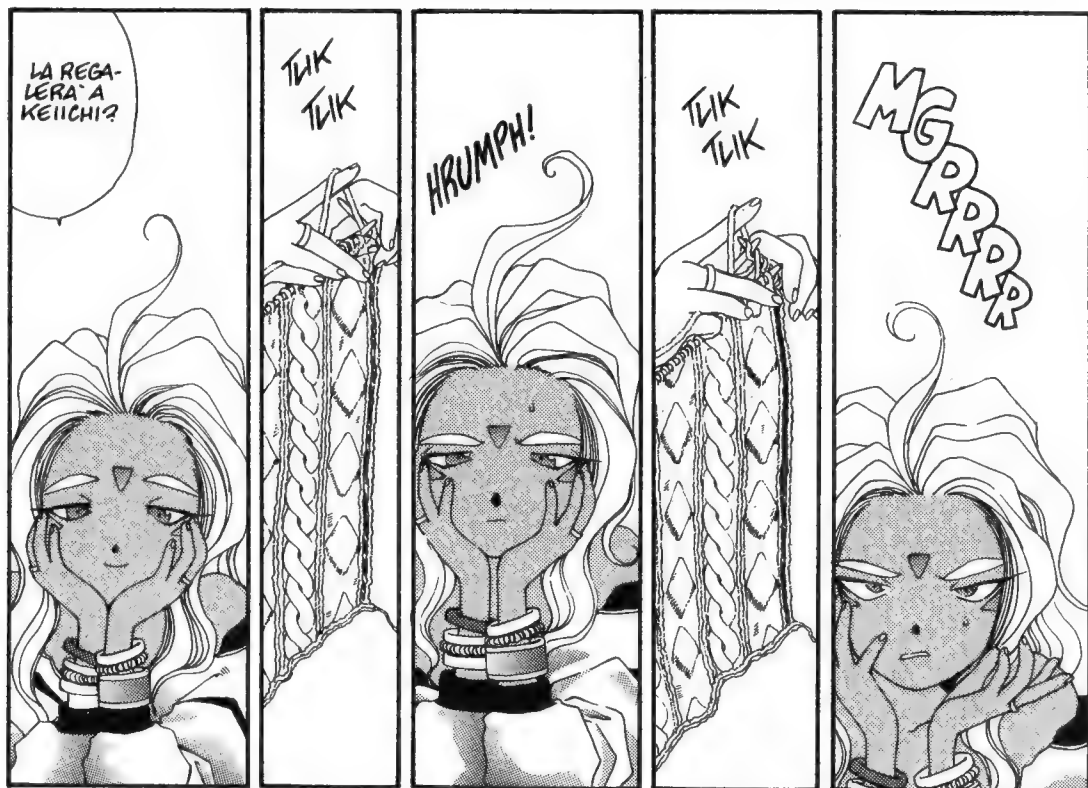
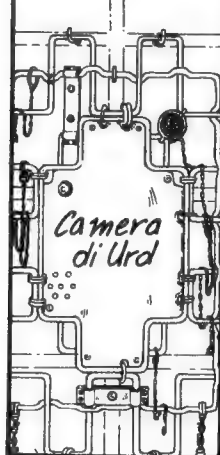
La sera stessa lo stagnino ricevette nella sua capanna la visita di un amico: questi aveva appena pescato un pesce enorme e, dichiarando di non avere alcuna intenzione di mangiarlo (molti pescatori fanno così!), glielo regalò. L'amico si congedò quasi subito, e già il povero stagnino aveva l'acquolina alla bocca immaginandosi quel gustoso pescione sfrigolare sulla griglia, ma quando si voltò, dopo aver chiuso la porta... l'oggetto dei suoi sogni gastronomici era svanito! Demoralizzato andò subito a letto, con l'unica magra consolazione di essere ormai abituato a dormire a stomaco vuoto.

« Perdonami... Sono stato io a mangiare il tuo pesce... »

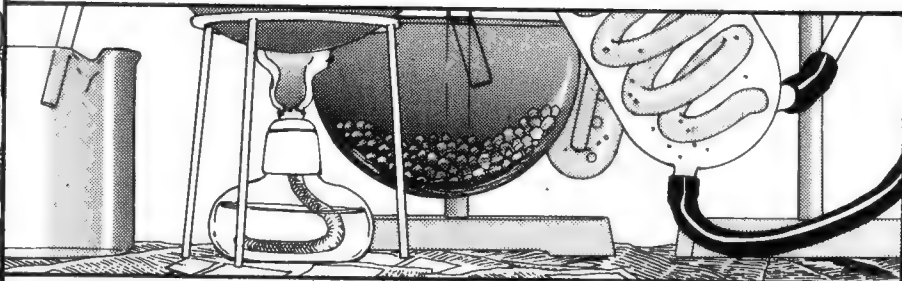
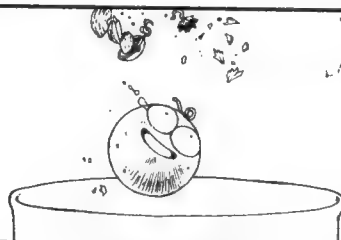
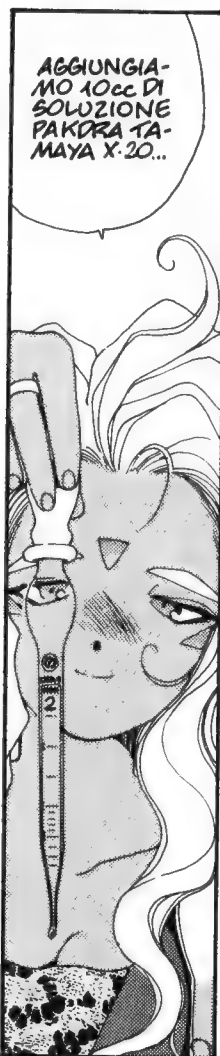
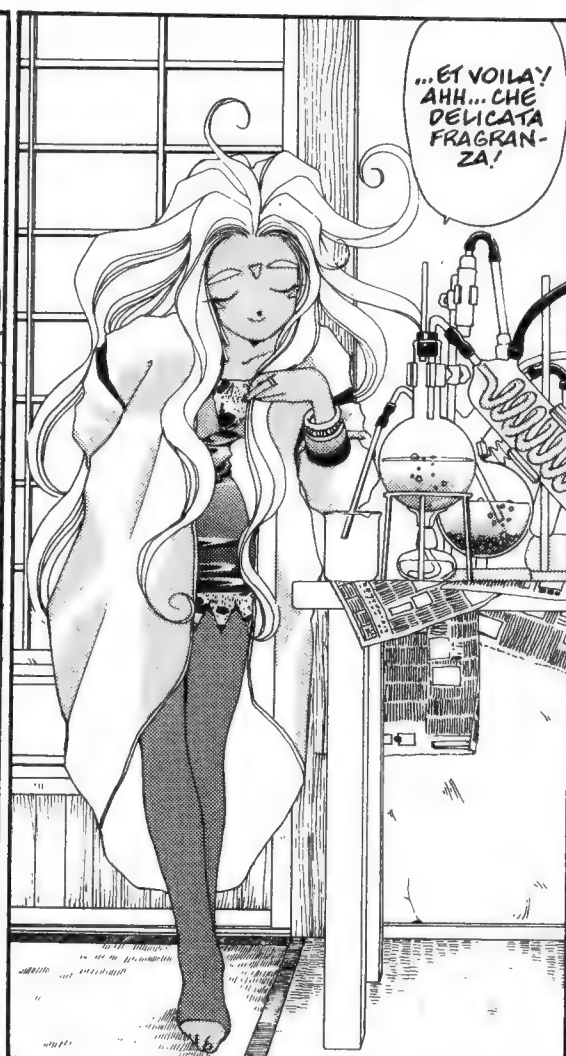
Furono queste parole a far svegliare di soprassalto il pover'uomo nella notte, che strabuzzando gli occhi si trovò di fronte la teiera regalatagli dal prete... ora dotata di testa, coda, e zampe da tanuki! Prima che lo stagnino fuggisse fuori dalla capanna in preda al panico, la strana bestiola cercò di rassicurarlo sulle sue buone intenzioni. Poco alla volta lo spaventato pover'uomo si convinse che, nonostante alquanto strana, la situazione non presentava alcun pericolo: un piccolo tanuki con il corpo a forma di teiera (e così ben educato da scusarsi con lui!) non poteva certo arrecargli danno. Preso in simpatia il buffo animale, lo stagnino conversò amabilmente con lui, finché il tanuki non si commosse, chiedendogli il permesso di restare con lui. Spiegò di non poter tornare nel suo branco per la vergogna: a una gara di metamorfosi, era stato l'unico a non essere riuscito a riprendere completamente la forma originale! L'uomo accettò di tenerlo con sé, ma solo per quella notte, perché già viveva a stento da solo, e di certo non poteva permettersi di mantenere qualcun altro. Ancora una volta il tanuki lo rassicurò: se il problema erano i soldi, lui avrebbe potuto fargliene guadagnare! Fu così che nelle settimane successive si sparse la voce di un divertentissimo spettacolo ambulante, in cui si poteva assistere alle acrobazie di una bestia a forma di teiera che ballava su una corda sospesa a due metri da terra, al suono del tamburo di uno stagnino. Nel giro di poco tempo il pover'uomo si ritrovò le tasche piene di soldi grazie al ricavato del suo piccolo circo ambulante, e finalmente poté permettersi una vita agiata. L'ex-stagnino voleva a tutti costi fare qualcosa per l'amico che l'aveva aiutato a sfuggire alla povertà, e stava cercando un sistema che permettesse alla bestiola di tornare alla sua forma originale; incredibilmente, quando il tanuki lo scoprì, gli chiese di lasciar perdere le sue ricerche, poiché si trovava benissimo così com'era. Così, i successivi due anni, l'uomo continuò a studiare possibili soluzioni in gran segreto, finché un giorno d'inverno Bunbuku si ammalò. Il suo amico umano fece veramente di tutto per curarlo, ma la febbre non accennava a diminuire, tanto che a un certo punto lo stesso tanuki si rese conto di non avere più speranze. Ringraziò l'ex-stagnino per l'amicizia che gli aveva sempre dimostrato ed esalò l'ultimo respiro. Col cuore a pezzi, l'uomo prese in braccio il povero Bunbuku e lo riportò al vecchio prete, il quale gli promise che lo avrebbe trattato come uno dei tesori più preziosi del tempio d Morinji. E in effetti così fu. Se passate da quelle parti, andate a fare una visita all'antica teiera che là viene custodita: Bunbuku vi sarà eternamente grato per la vostra gentilezza.

E con questo concludiamo il discorso tanuki, nonostante i racconti che li hanno come protagonisti siano parecchi. Probabilmente li rivedremo in futuro, ma il prossimo mese (spazio permettendo) ho intenzione di parlarvi di un'altra razza animale - le meduse - e del perché secondo le leggende giapponesi... questi esseri non hanno le ossa!

Andrea Baricordi

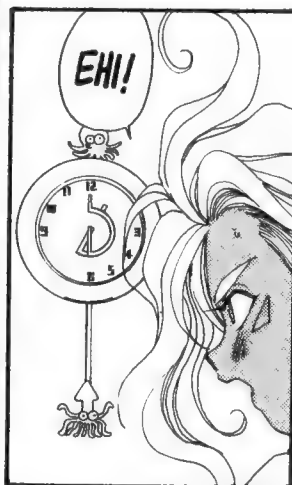
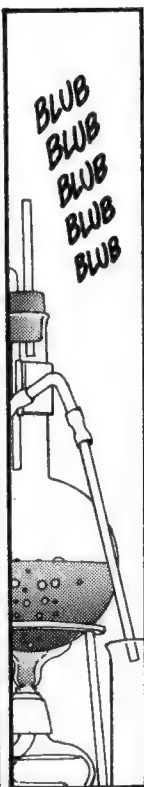
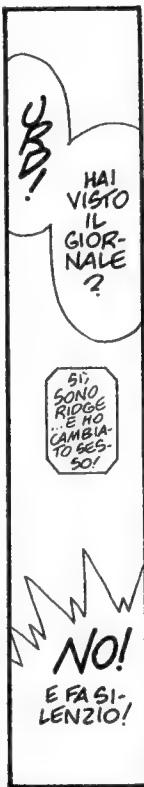
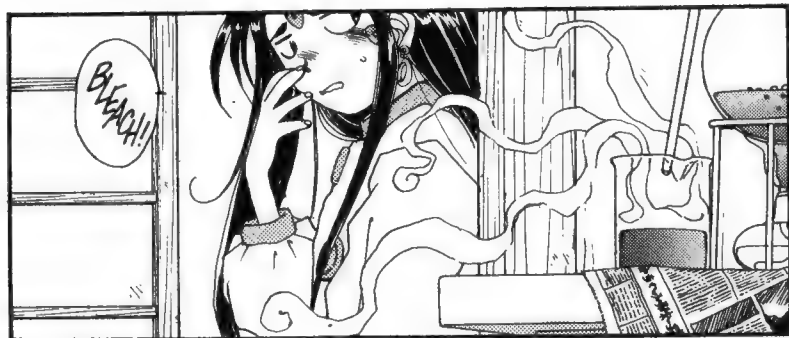
OH, MIA DEA! - di Kosuke Fujishima
LA PAZZIA DI BELLDANDY

ECCO QUA!
LE HO FATTE A FORMA DI BRACCIALETTO, COSÌ POTRETE INDOSSARLE PIÙ FACILMENTE!

ULTIMAMENTE NON HO FATTO ALTRO CHE INDEBITARMI NEI CONFRONTI DI KEIICHI!
DICI SUL SERIO?
NON FARCI CASO... SAI COM'È URD! TI È MOLTO GRATA, MA NON SA COME ESPRIMERLO...
CREDO DI SÌ...
...URD...
...STA LAVORANDO A MAGLIA...
MA GUARDA...
DEVO TROVARE UN MODO PER RINGRAZIARLO...

LA REGALERÀ A KEIICHI?
TLIK TLIK
HRUMPH!
TLIK TLIK
MGRRRRR

AGGIUNGIAMO 10cc DI SOLUZIONE PAKDRA TAMAYA X-20...

...ET VOILA! AHH... CHE DELICATA FRAGRANZA!

ORA NON DEVO FAR ALTRO CHE ATTENDERE DUE ORE...

...CHE IL DISTILLATO SIA PRONTO...

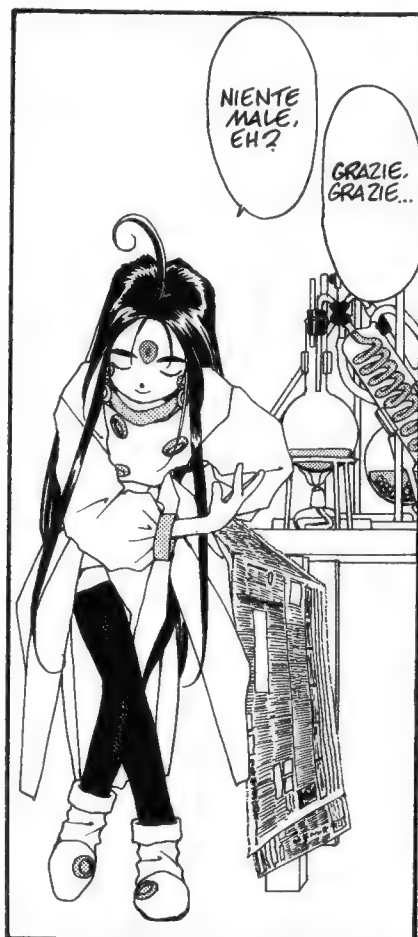
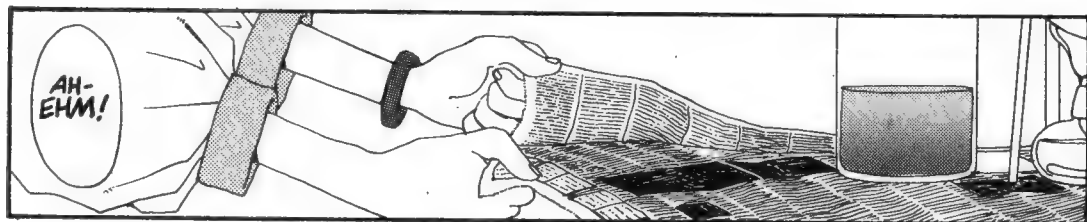
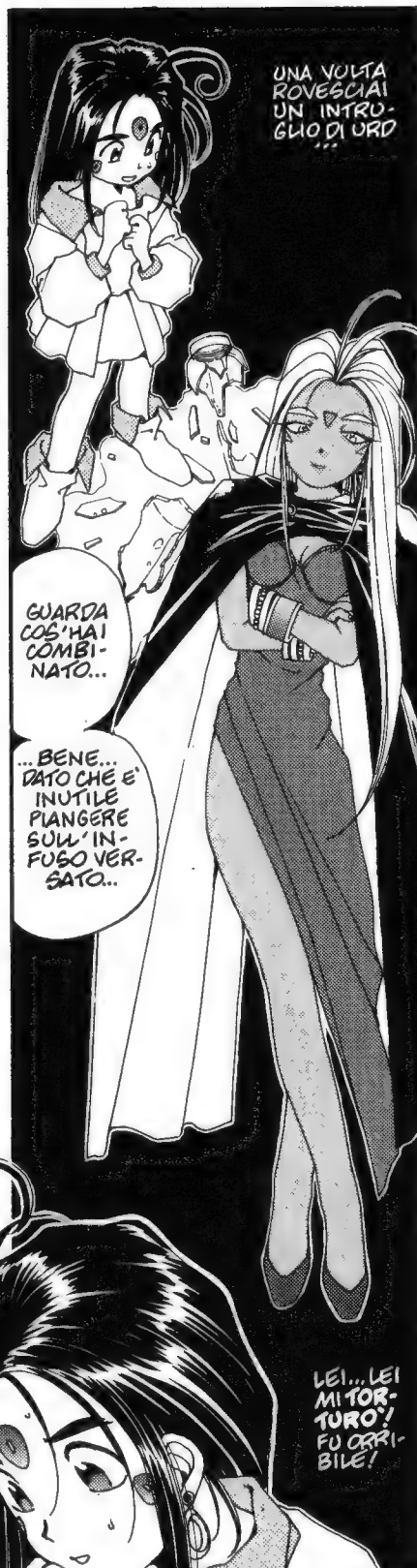
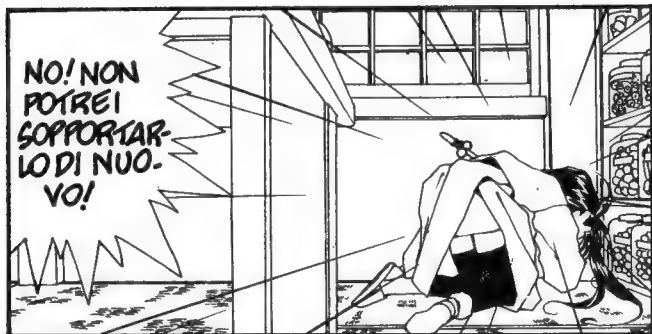
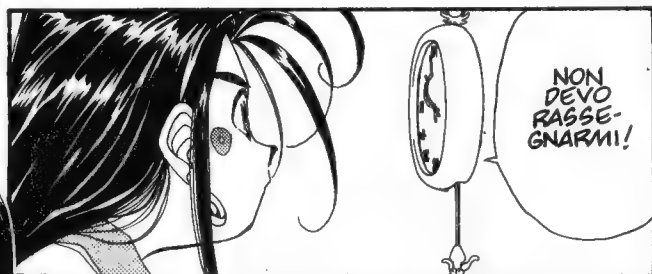
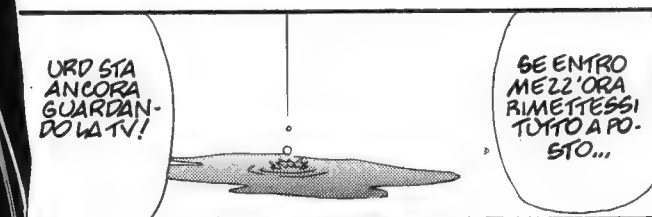
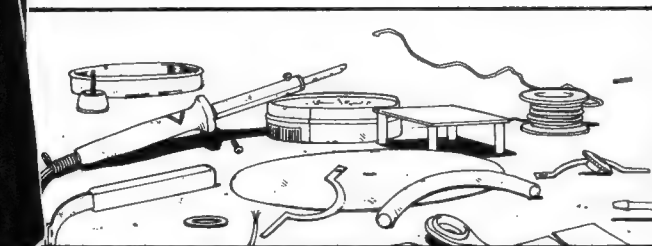
EHI!

PER IL MARTEL-LO DI THOR!
OGGI C'E' L'ULTIMA PUNTATA DI BEAUTIFUL!
BLUB BLUB BLUB BLUB BLUB
URD!
HAI VISTO IL GIOR-NALE?
SÌ, SONO RIDGE ...E HO CAMBIA-TO SES-SO!
NO!
E FA SI-LENZIO!
UFFA... DOVE L'AVRA' MESSO?
FLIP
BLEACH!!
GUARDA DOVE HA MESSO IL GIORNALE, QUELLA!
FLAP FLAP
MA CHE DIAVOLO E' QUESTA PUZZA?

AH-EHM!

HOPLÀ!
HO SEMPRE SOGNATO DI FARLO!
HASA

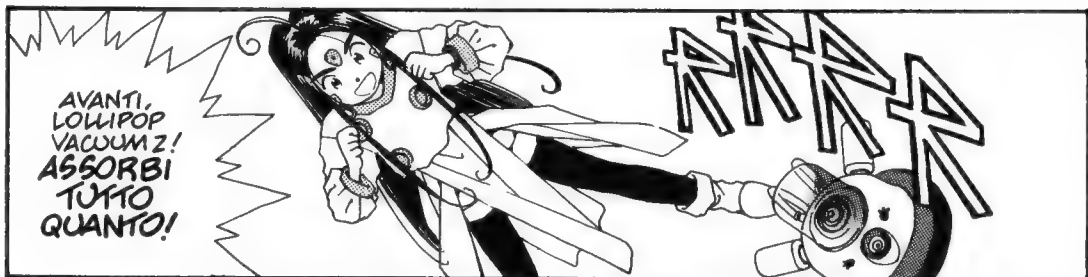
NIENTE MALE, EH?
GRAZIE, GRAZIE...

SGLOB SGLOB
UH-OH!

ODDIO!

E... E... E ADES-SO?
COME FAC-CIO?

UNA VOLTA ROVESCIAI UN INTRUGLIO DI URD ...
GUARDA COS'HAI COMBINATO...
...BENE... DATO CHE E' INUTILE PIANGERE SULL'INFUSO VERSATO...
LEI... LEI MI TORTURO'! FU ORRIBILE!
NO! NON POTREI SOPPORTARLO DI NUOVO!
NON DEVO RASSEGNARMI!
SE ENTRO MEZZ'ORA RIMETTESSI TUTTO A POSTO...
URD STA ANCORA GUARDANDO LA TV!
FIUU! SOLO DIECI MINUTI! E' IL MIO RECORD PERSONALE...
...E GUARDA CHE GIOIELLINO HO SFORNATO!

LA MACCHINA ASSORBENTE LOLLIPOP VACUUM Z!

NON E' IL CASO DI FARSI PRENDERE DALL'EMOZIONE...

ACCENSIONE!

WR—AH

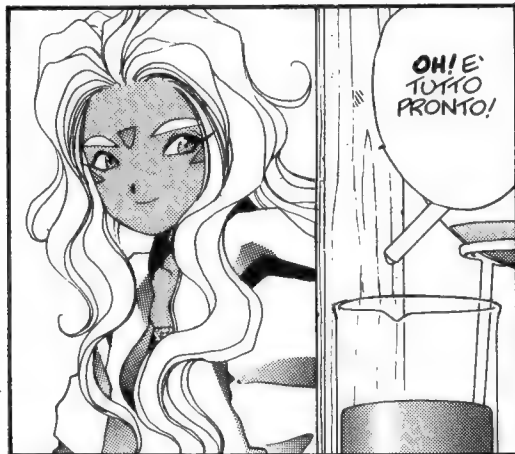
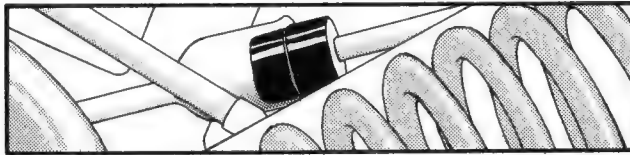
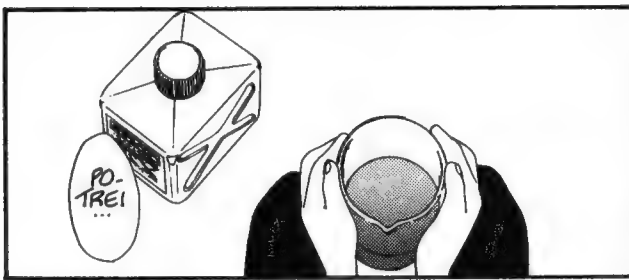
POTREI...

AHH... E' STATO PROPRIO UN BEL FINALE...

...AGGIUNGERE...

OH! E' TUTTO PRONTO!

Sala-Kadula magicabula...

...bibidi bobidi bu'!
WHOOMM

Piccolo seme, ora germoglio, cresci più forte e pieno d'orgoglio...
Trasformati presto in frutto d'amore...

...perché batta forte e vitale il lor cuore!
POFF

COUGH
DI SOLITO NON FA TUTTO QUESTO FUMO...

BE, COMUNQUE...
...ECCOLO PRONTO!

AHH...
...ORA MANCA VERAMENTE POCO...

BELL-DANDY!

SI'?

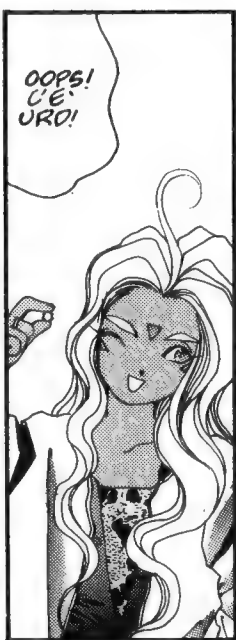
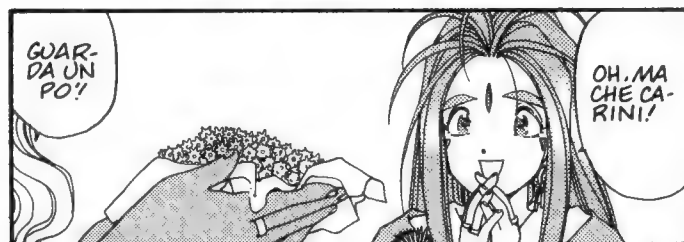
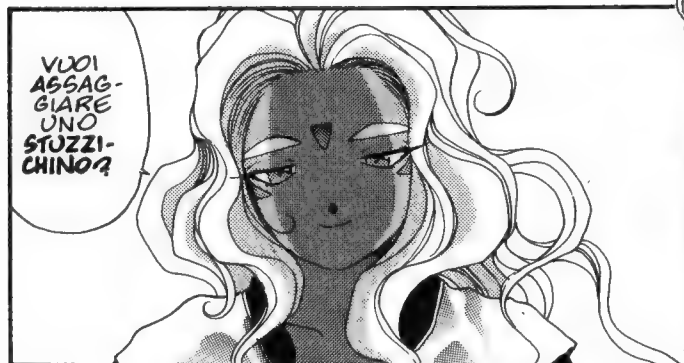
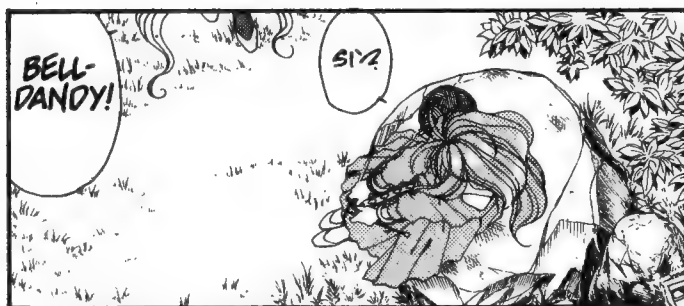
VUOI ASSAGGIARE UNO STUZZICHINO?

GUARDA UN PO'!

OH, MA CHE CARINI!

E... SI MANGIANO?

CERTO!

SE GLIELO DICESSI, URD MI TORTUREREBBE ANCORA!

NON HO IL CORAGGIO DI DIRGLIELO!

PERDONAMI, SORELLINA MIA! PROPRIO NON CE LA FAREI!

BE'... TI RINGRAZIO!

E' BUONISSIMA!

COSA TI SUCCEDE?
EHM... NIENTE ...

FORSE E' COLPA DI QUELLA ROBA CHE AVEVO AGGIUNTO POCO FA...

MA CERTO! HO PROTETTO LA MIA CARA SORELLINA!
SONO DAVVERO UN GENIO!

E'... STRANO...
GRAZIE, ERA BUONISSIMA!

AH...
MA URD NON POTEVA SAPERE CHE IN BELLDANDY STAVA CAMBIANDO QUALCOSA!
TU TUM

TU-
TUM
IL... IL
CUO-
RE...
TU-
TUM
TU-
TUM

TU-
TUM
TU-
TUM
TU-
TUM
TU-
TUM

KE...
...I...
...I...
...CHI...

UHNN...
SNIK

LO SA-
PEVO!
DOVREI
METTERNE
UNA PIÙ
GRANDE...
LA CANDE-
LA È TUTTA
BIANCA!

CIAAO...

FOP

AAH!
MA CHE...
...COSA... COSA...

COSA LE E' SUCCESSO?! QUELL'ESPRESSIONE... QUESTI GESTI... E GLI OCCHI, POI...
KEIICHI...

POTRE-
STI ACCOM-
PAGNARMI
A FARE LA
SPESA?
COSA!?
AH...SÌ!
OKAY...

BENE-
BENE...

SEMBRA
CHE STIA
FACENDO
EFFETTO!

URD, IL
GENIO
DELL'AMO-
RE!
AH
AH
AH!

AH! VIENI...
ECCOMI QUA!

UNA DELI-ZIA!
BASTONCI-NI DI MAN-DORLA RICOPER-TI...

...COS'È QUEL-LO?
OH...

SOLO ...
...UN... MOR-SETTO...
CRUNCH
GULP!

MA... COSA...
CRICK CROCK
EHI!

CRACK

OH, CHE PECCATO...
CHOMP
COSA LE SARÀ SUCCESSO? OGGI BELLDANDY È DAVVERO STRANA!

SENTI, KEIICHI... TI VA DI ANDARE AL CINEMA?
COSA?

HAI GIÀ FINITO DI FARE LA SPESA?
UFFA!
SONO USCITA PERCHÈ VOLEVO RESTARE UN PO' SOLA CON TE!
MA FORSE... NON HAI VOGLIA DI VENIRE A VEDERE UN FILM CON ME...
EHI! NON INTENDEVO DIRE QUESTO!
CERTO CHE HO VOGLIA DI ANDARE AL CINEMA!

IL CINEMA E' UN POSTO MOLTO STRANO...

LE IMMAGINI CHE SPEZZANO IL BUIO SONO ILLUSORIE...

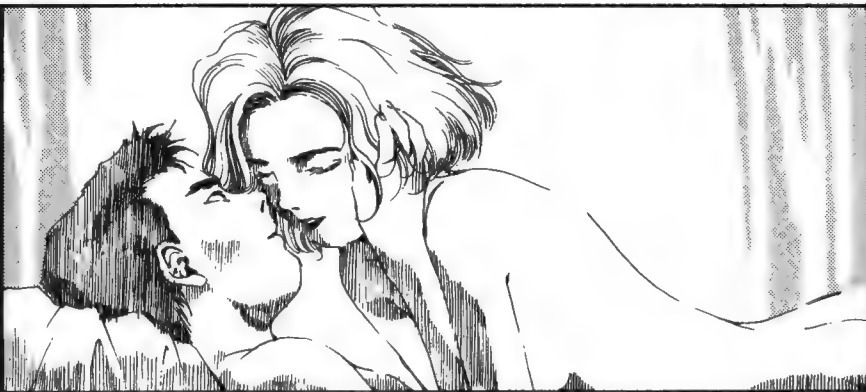
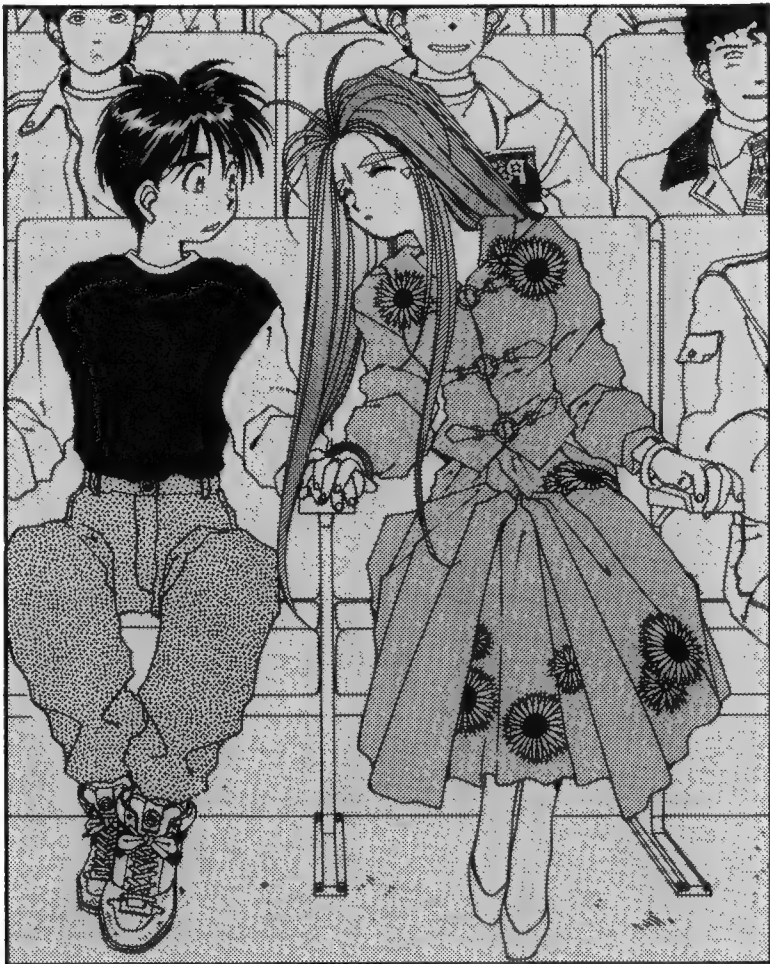
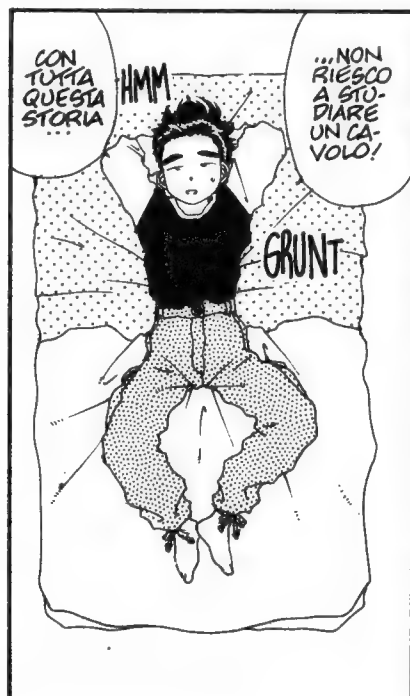
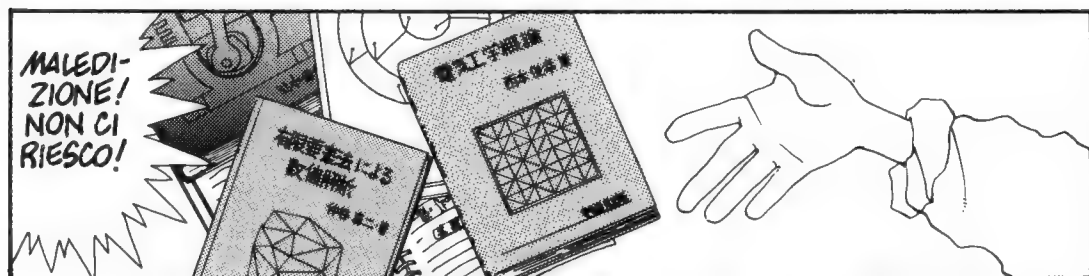
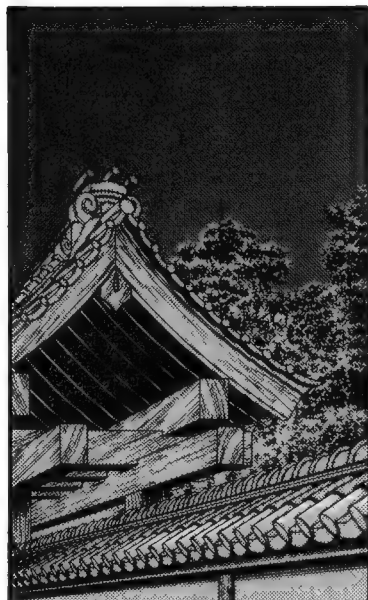
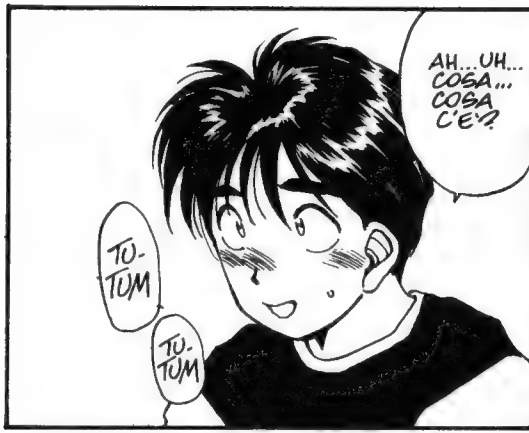
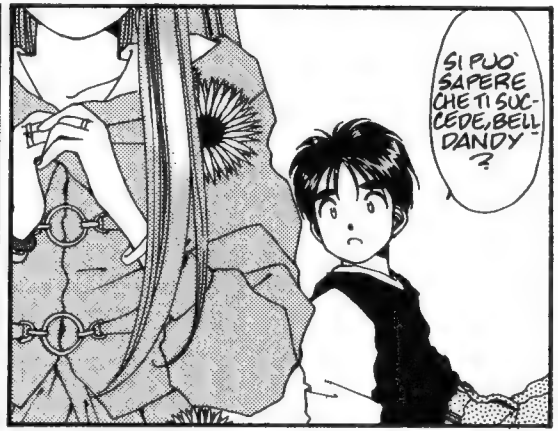
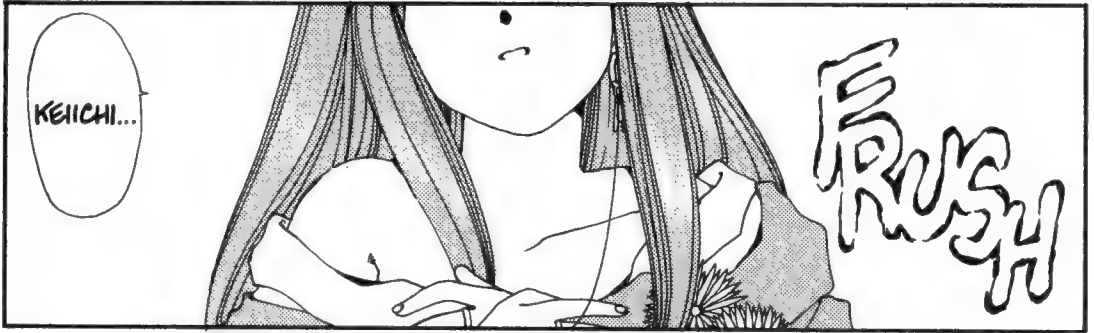
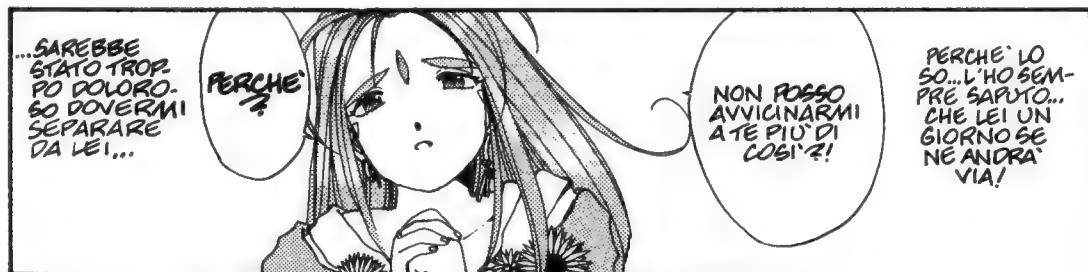
MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?! MI SENTO MANOVRATO!

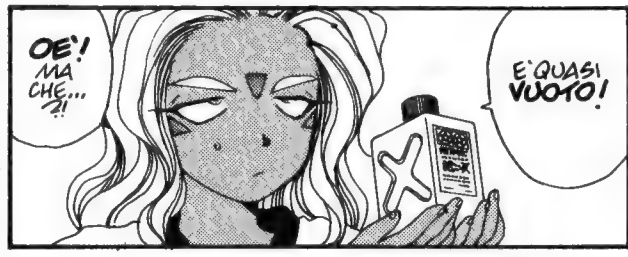
...E... È UN SOGNO... QUESTO È UN SOGNO, LO SO...
KEIICHI NON POTÈ FARE NULLA IN QUELLA SITUAZIONE...

MALEDIZIONE! NON CI RIESCO!

CON TUTTA QUESTA STORIA...
HMM
...NON RIESCO A STUDIARE UN CAVOLO!
GRUNT

TOC TOC
TOC TOC
SÌ?

CIAO, KEIICHI!

AH...UH... COSA... COSA C'È?
TU-TUM
TU-TUM
SI PUÒ SAPERE CHE TI SUCCEDE, BELLDANDY?
KEIICHI...
FRUSH
MI PIACI TANTO...
AAH!
MA CHE FAI?! PERCHÈ TI COMPORTI COSÌ?!
TAP TAP TAP

PERCHÉ, KEIICHI?
COSA TI FA TANTA PAURA?
SONO IO...?

NON CI CA-
PISCO PIU'
NIENTE!
ODDIO, BELL-
DANDY...IO
...IO...

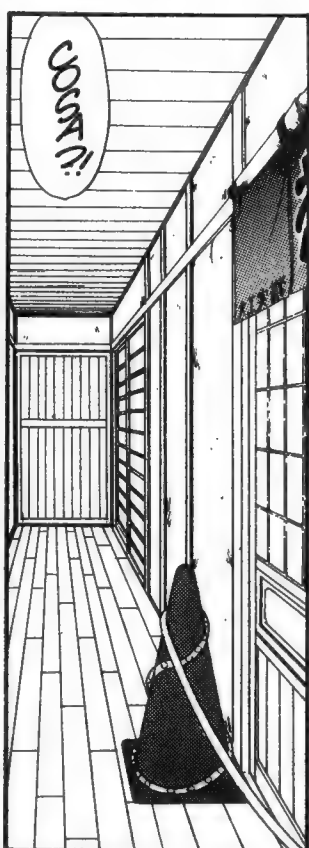
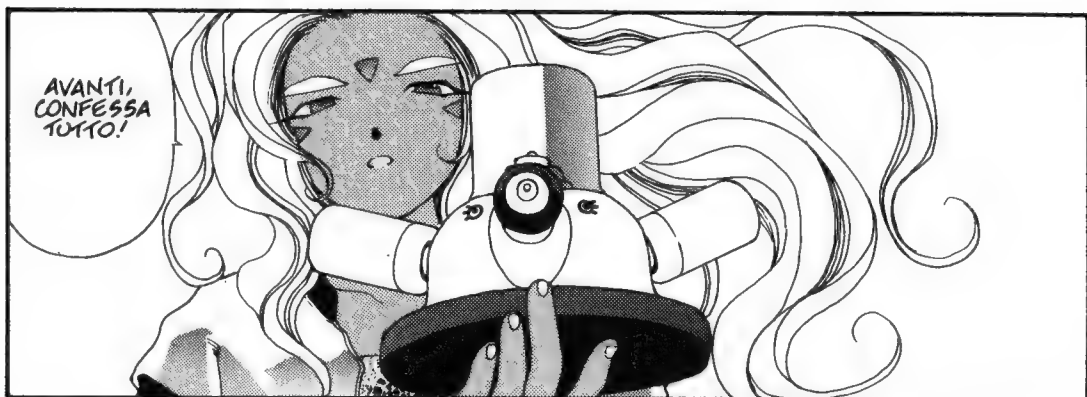
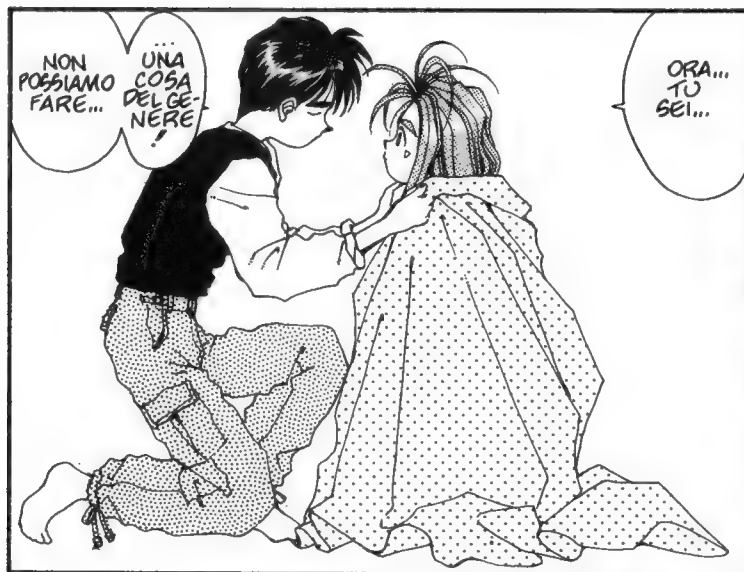
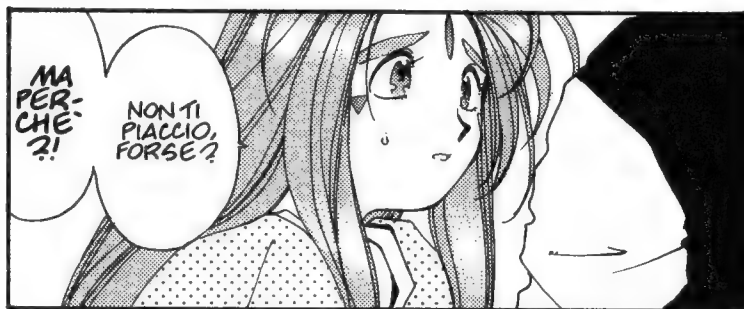
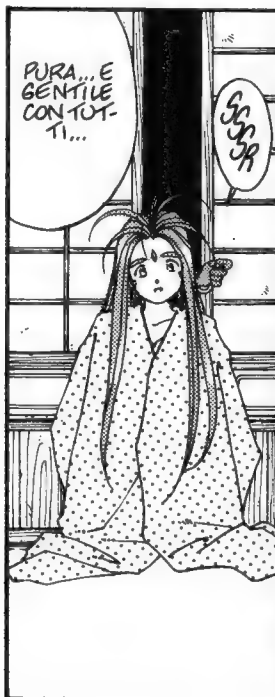
UNO...
...DUE...
...TRE...
...MMM...
...E SEDICI!
Camera di Urd
OGNI SERA URD CONTROLLA CHE TUTTI I SUOI INGREDIENTI MAGICI SIANO A POSTO...
I MEDUSOTTERI MIELLACCIOSI CI SONO TUTTI...
...IN TUTTI I SUOI 250 MILLILITR...
E QUESTA È LA SOLUZIONE PAKORATAMAYA X-20...
È QUASI VUOTO!
OE'! MA CHE...?!
NON C'È NEANCHE LA CIOCCA DI SEILORMÚNIO!
NO! ANCHE IL SUCCO DI GATCHAN!
E PURE LA PIUMA DI UCCELLINO AZZURRO!
MA CHI È STATO?!
DOV'È FINITO?!
L'OROLOGIO!
CHE RAZZA DI ROBA È?!
E QUEL COSO?!
SE LO AVESSI VISTO PRIMA, AVREI CAPITO SUBITO!
HEH!
AH... ORA CAPISCO TUTTO...

AVANTI, CONFESSA TUTTO!

SIGH!
A QUESTO PUNTO NON PUOI FARE LA FINTA TONTA!

COSA?!

HAI FATTO DIVENTARE BELLDANDY UNA SPECIE DI NINFOMANE!
LO SAI COS'HAI COMBINATO?!

DI NASCOSTO HAI MESSO QUALCOSA NELLA MIA POZIONE, VERO?!

SIGH... SOB...
...NON C'È BISOGNO CHE TI ARRABBI TANTO!
IO... IO... SÌ!

NON POSSIAMO FARE...
...UNA COSA DEL GENERE!
ORA... TU SEI...
PREFERISCO LA RAGAZZA DOLCE E ONESTA CHE HO SEMPRE CONOSCIUTO...
MA PERCHÉ?!
NON TI PIACCIO, FORSE?
PURA... E GENTILE CON TUTTI...
SCSR
MMGH!

RESISTI UN PO'!
MMGH!
MH!
MMMH!
MH!
MA... PER LA VERITÀ... MI PIACEREBBE CHE FOSSI GENTILE SOLO CON ME... CIOÈ...
...MI SONO SPIEGATO MALE...
NON SO COME ESPRIMERMI...
AH!
...È CHE A ME PIACI DI PIÙ...
...QUANDO SEI NATURALE... COME AL SOLITO!
OH...
...OH!
KEIICHI!
SNIFF

TI VOGLIO TANTO BENE!

AAAH!
MMMH!
MMGH!
MH!
RESISTI UN PO'!
ZITTA!
MH!
GLP
MA... PER LA VERITÀ... MI PIACEREBBE CHE FOSSI GENTILE SOLO CON ME... CIOÈ...
...MI SONO SPIEGATO MALE...
NON SO COME ESPRIMERMI...
...QUANDO SEI NATURALE... COME AL SOLITO!
...È CHE A ME PIACI DI PIÙ...
KEIICHI!
SNIFF
OH...
...OH!

TI VOGLIO TANTO BENE!

AUGURI, BELLDANDY!

BE'... UN PO' DI MERITO È DA DARE ALLA MIA POZIONE, IN FONDO...

AA-HAAA...

LA MIA SORELLINA... SIGH-SIGH!

CIAO, PICCOLA SKULD... LO SAI CHE MERITI UNA PICCOLA **TORTURA**, VERO?

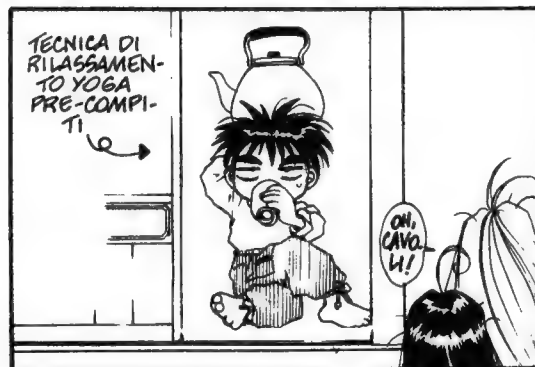
SNIFF!

CO...

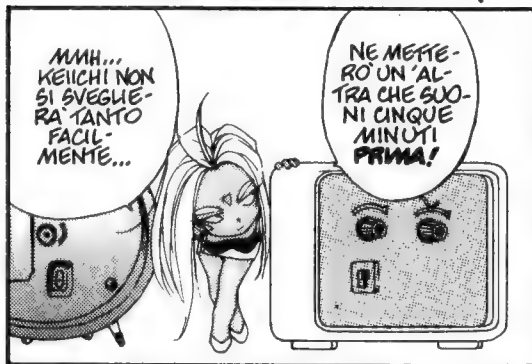
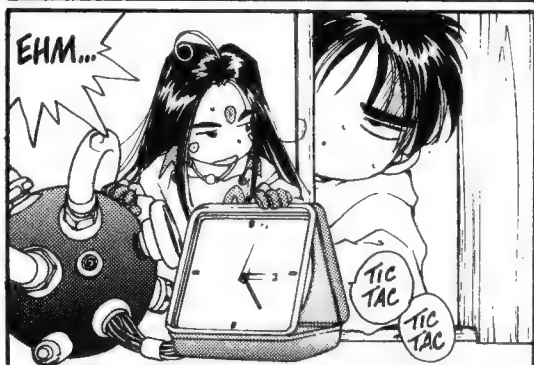
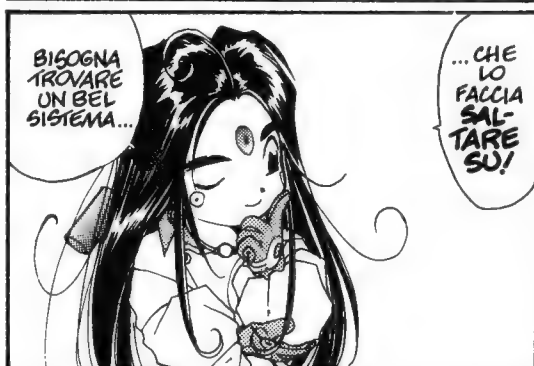
COSA...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

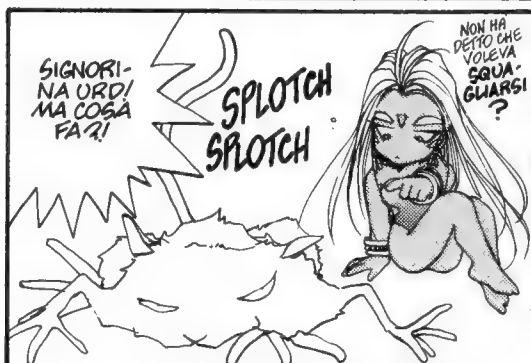
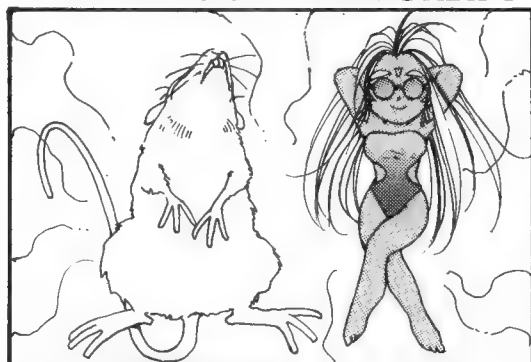
IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

SCOMMESSE

VENDETTA

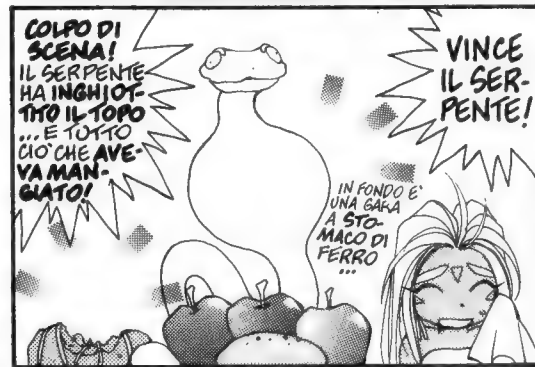
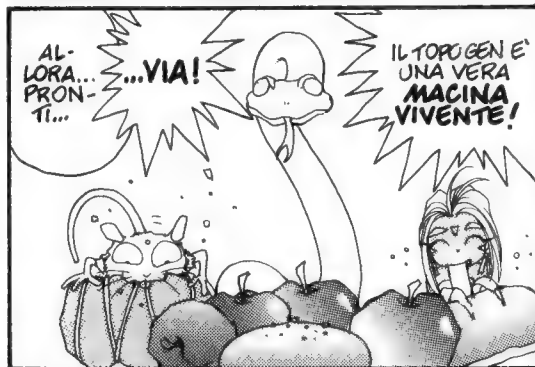
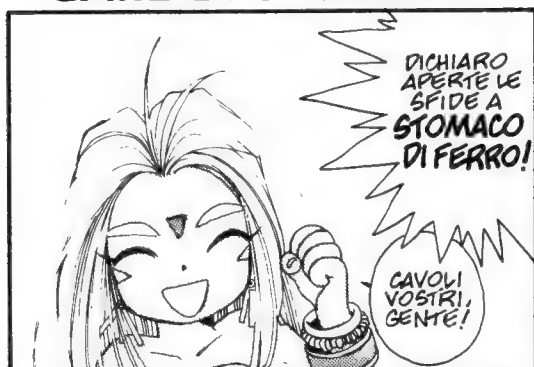
IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

RISVEGLI

RISVEGLI 2

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

CALOROSA AMICIZIA

ROMPERE IL GHIACCIO

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

GARE DI STOMACO

LA GRANDE ABBUFFATA

K38-A
Salve, Kappa boys. [...] Nell'angolo della posta noi lettori veniamo accusati di scarso interesse e pigrizia per quel che riguarda la Kappa Petizione. E' vero che forse potevamo fare di più, ma la colpa è un bel po' anche vostra: dopo il clamore dell'inizio non si è saputo più niente, è caduta nell'oblìo redazionale, non un accenno, niente. Se aveste battuto di più sui numeri, con bollettini mensili che ci tenevano informati, avreste incontrato più successo; oppure potevate proporre dei traguardi di firme da raggiungere entro certi tempi come sfida a noi stessi, o nominare i maggiori cacciatori di firme quali esempi. **Cristian Trevisani**, Lagosanto (FE)

K38-B
Cari amici di **Kappa** [...] mi dispiace di non essere riuscita a procurarmi molte firme, ma purtroppo non ho un giro di amici molto fornito. Alcuni genitori non hanno voluto firmare, dicendo che i cartoni sono stupidate. Purtroppo, mi sa che con l'età che si ritrovano sarà un po' difficile fargli cambiare idea... Mah! La mia mammona, però, che è una tipa tosta, ha firmato, quindi almeno di lei non mi devo preoccupare. [...] Ciao! **Luciana Giazzi**, Cremona

K38-C
Caro Andrea [...] io credo che il motivo per cui hanno aderito così poche persone alla Kappa Petizione non sia da ricondursi allo scarso interessamento verso le censure, ma ai limiti della vostra iniziativa. [...] Ipotizziamo l'esistenza di un ragazzo che non compra nessuna testata targata Star Comics e che non abbia neppure la possibilità di visitare le mostre di fumetti. Come può aderire alla vostra iniziativa? Non credo sia giusto costringere una persona a comprare qualcosa per sottoscrivere una petizione. [...] Io credo che vi siate male organizzati e che abbiate fatto poca pubblicità alla vostra iniziativa. [...] Ti ringrazio tantissimo, e scusa se sono stata un po' brusca. **Cinzia**

DISEGNO DEL MESE: SERAPHIC FEATHER
L'AUTORE DEL MESE: LAURA LESI

Allora ci siete, eh? E' evidente che bisogna pungervi sul vivo per stimolarvi! Non appena qualcuno (in questo caso io) si è permesso di mettere in discussione la vostra passione per l'animazione giapponese, vi siete subito scaldati e avete inviato svariati etti di lettere sull'argomento (alcune delle quali accompagnate da fogli-petizione belli pieni di firme). Ci voleva tanto? Tutto questo non fa che confermare la mia teoria: gli amanti di fumetto e animazione nipponica non sono uniti. Spiegherò più avanti il perché di questa constatazione, ma per il momento dedichiamoci alla Kappa Petizione. Innanzi tutto non ho accusato nessuno, caro Cristian (i processi li lasciamo a magistrati e avvocati, che in questi mesi hanno fin troppe cose a cui pensare), ma ho semplicemente esposto un fatto: 7.500 firme in due anni è un risultato ridicolo, e credo che neppure il più utopista manga-fan esistente al mondo possa negarlo. Non credo inoltre che nessuno possa 'accusare' (ancora questo termine... bah!) i vostri quattro 'Kappagaùrri' preferiti di scarso impegno: ci siamo dati da fare, e parecchio. Abbiamo fatto conoscere la situazione attraverso TV, radio e quotidiani; abbiamo cercato di coinvolgere anche la concorrenza, pur di batterci su un territorio comune affiancati; abbiamo ripubblicato la petizione, annunciandolo su tutti gli albi della Star Comics; abbiamo continuato imperterriti per tutto il primo anno e mezzo a presentarci alle mostre di fumetto con chili di fogli da firmare; abbiamo organizzato convention d'animazione e distribuito quintalate di carta a migliaia di persone. Non era necessario comprare ***Kappa Magazine*** *per partecipare alla petizione, quindi. Quello era solo uno dei tanti sistemi. Più di questo non sappiamo cosa fare, se anche voi non ci date una mano: la Star Comics, in fondo, è pur sempre una casa editrice, e se ci permette di usare le sue strutture per la Kappa Petizione non significa che sia costretta a farlo. Non abbiamo mai pubblicato aggiornamenti per non demoralizzarvi: cosa avreste pensato, sapendo che dall'aprile del 1994 non c'era più stato alcun aumento di firme? Perché avete bisogno di incitamenti? Non vi basta sapere che la Kappa Petizione esiste? Non vi basta fare una fotocopia, farla firmare dagli amici e inviarla? Volete per forza trasformare la Kappa Petizione in una specie di concorso a premi? In un certo senso ha ragione Cinzia: non credo che sia colpa dello scarso interessamento nei confronti della censura. Secondo me si tratta solo di pigrizia: «Oh, be', tanto ci sarà sicuramente qualcun altro che lo farà al posto mio». E' la stessa dannata pigrizia che - in vista di referendum nazionali o di elezioni politiche - porta la gente a disertare un diritto prezioso come quello del voto. E' un problema generale, non solo degli appassionati di fumetto e animazione giapponese. Vogliamo consolarci così? Mal comune, mezzo gaudio? No, grazie. Sia noi che voi abbiamo lottato diversi anni per far accettare le produzioni nipponiche in occidente, e lo abbiamo fatto quando non esistevano né riviste, né albi monografici a esse dedicate. E allora perché tutto rallenta proprio ora? Lo ripeto: unicamente per pigrizia. E allora io apprezzo le persone come Luciana. Le apprezzo veramente. Ha potuto raccogliere 'solo' otto firme, dice lei. Se ognuno dei nostri lettori avesse raccolto anche solo una firma (la propria!) saremmo già oltre la quota che ci eravamo prefissati. Luciana non ha avuto bisogno di bollettini, premi per il 'miglior raccoglitore di firme' o cose simili: lei ama i cartoni animati e li vuole vedere integri, perciò ha raccolto tutte le firme che poteva (un 'bravo' anche alla Mamma Tosta) e le ha spedite! Perfetto!*
Allora, perché dico che gli appassionati di fumetto e animazione giapponese 'non sono uniti'? Basta guardare la situazione fra i club (non tutti, fortunatamente): c'è tensione, voglia di scavalcare la fanzine 'avversaria', voglia di dire «noi siamo i migliori e gli altri cacca». E pensare che molti di voi hanno a lungo criticato noi e altre case editrici per la tendenza a punzecchiarci a vicenda, anche se questa situazione si è fortunatamente conclusa un annetto fa (ma nessuno di voi l'ha mai notato, vero?)! Bastava che l'impegno di divulgare la petizione fosse accolto anche sulle pagine delle fanzine locali, e che i nippo-club (ce ne sono centinaia in Italia!) la sottoponessero a soci e amici di soci. Ma questo non è possibile, perché, secondo molti, noi Kappa boys intessiamo trame alle loro spalle, strumentalizziamo le firme (non vedo come!) e organizziamo cose come la petizione per vendere più albi... Oh, se queste persone sapessero quanto si sbagliano. Potrebbero intuirlo solo facendo dei semplici calcoli numerici. Non vale nemmeno la pena dare spiegazioni: le risposte sono costantemente sotto gli occhi di tutti, ma le si prendono in considerazione solo per il

gusto del pettegolezzo, mai quando servono realmente. Ultimamente ho partecipato a una convention legata all'universo di Star Trek *organizzata a Granarolo (BO) dallo Stic (lo Star trek Italian Club). Da quanto ho capito, i fan di questa bella serie fantascientifica sono molto diversi dagli appassionati di fumetto e animazione giapponese: innanzi tutto, hanno formato un club di portata nazionale, che raccoglie al suo interno decine di gruppi (o 'ambasciate', come li chiamano loro) molto uniti, anche se distanti sul territorio. Quando fanno qualcosa, lo fanno tutti assieme. Sanno che l'unione fa la forza, mentre la frammentazione indebolisce e crea diffidenza. In sostanza, avendo più o meno la stessa età del fruitore medio di manga e anime, riescono a pensare in maniera più 'adulta'. E con questo non intendo dire che non si divertano... anzi! Mi piacerebbe proprio se i nippo-fan italiani fossero più aperti e meno diffidenti, e che prendessero esempio dallo Stic. Anzi, vorrei approfittare dell'occasione (molti di loro sono anche appassionati di manga e anime!) per salutare l'equipaggio della scalcinata USS Barnum, su cui ho prestato brevemente servizio in qualità di Growg La Chor, pilota archelita: lunga vita e prosperità a quel centauro del capitano, alla 'segaossa' klingon, all'addetta alla sicurezza gorn, al consigliere vulcaniano e all'ufficiale scientifico umano, nonché al master del gioco di ruolo. Per quanto riguarda noi, invece, spero che la discussione non sia finita qui, e attendo come al solito di essere smentito. Qualunque cosa, pur di vedervi in movimento.*

Andrea Baricordi

***P.S.** Cinzia, il titolo dell'anime-comic che ti interessa è* Umi ga Kikoeru*, è realizzato da Katsuya Kondo, e basato sul romanzo di Saeko Himuro. Su **Kappa Magazine** nr. 12 abbiamo dedicato un bell'articolo a questo special animato che nessuno ha mai tradotto in italiano. Occhio a non confonderti: potresti acquistare il romanzo invece dell'anime-comic, e se non sai il giapponese... Per quanto riguarda la nostra traduttrice Simona Stanzani ha imparato il giapponese da autodidatta, sucitando l'ammirazione di un docente universitario nipponico che insegna a Bologna!*

K38-D

Cari Kappa boys, saluti da uno dei più grandi manga-fan del meridione. Acquisto tutti i vostri manga sin dal mitico numero uno di **Kappa Magazine**, ma non ho mai avuto il tempo e la forza di scrivervi: se lo faccio ora è solo per le splendide scelte-che avete fatto ultimamente. Wow! In meno di un anno siete riusciti a portare in Italia il meglio dei manga (**Video Girl Ai** e **JoJo** in testa), e **Kappa** migliora a vista d'occhio! I nuovi arrivi sono interessantissimi: **Assembler 0X** è splendido e **World Apartment Horror** promette molto bene, mentre ho qualche dubbio su **Calm Breaker** e **SD Gundam** (quale episodio pubblicherete?). Sono anche curioso di vedere **Sailor Moon** e **Game Over** (il target più basso farà finalmente avvicinare ai manga una nuova fascia di lettori). L'idea del corso di disegno su **Mitico** è azzeccata, considerato anche il non altissimo gradimento riscosso dalla testata (almeno a mio parere). E' presto per parlare di **Rough**, poiché le trame non si sono ancora intrecciate a dovere, ma posso subito dirvi che **Dragon Ball** è superlativo (paragonabile solo al sommo **JoJo**): leggerlo 'al contrario' lo trovo addirittura più comodo e naturale! Forse mi sono un po' esaltato, ma non è facile trovare una casa editrice in Italia che, incurante della crisi, mantenga i prezzi bassi, faccia ottime scelte e segua persino i consigli dei lettori! State pensando alla *Divina Commedia* (o, meglio, all'Inferno) di Go Nagai? A quando *Dr. Slump & Arale* (magari in appendice a **Dragon Ball**)? Nella terza serie di **JoJo** saranno presenti tutti e ventidue gli Arcani Maggiori dei tarocchi? Chi rappresenterà Dio (la morte, il matto...)? A quando un'intervista ad Araki? Vi lascio con un solo consiglio: non aumentate più di tanto il parco testate, perché acquistarle diverrebbe un privilegio di pochi. Ciriciao e che la grande stella brilli sempre su di voi! **Gabriele Capece**, Marcianise (CE)

Sei davvero un lettore onnivoro, caro Gabriele, almeno per quanto riguarda i manga! Quella che sollevi in chiusura è una considerazione importante, a cui abbiamo iniziato a pensare anche noi. Nonostante le testate legate ai manga siano solo un terzo di quelle dedicate ai supereroi, abbiamo notato una grande saturazione del mercato. Pochissimi titoli decollano come dovrebbero e, nella maggior parte dei casi, i monografici si fanno una spietata concorrenza l'un l'altro. Inizialmente pensavamo che potesse bastare il varo di una linea dedicata ai più giovani, ma i titoli da proporre a un pubblico più vario sono ancora tanti. Basti pensare al divertentissimo Dr. Slump & Arale *di Akira Toriyama (attualmente l'autore giapponese più amato e richiesto), che tu stesso speri di poter leggere presto in italiano. Non possiamo mettere in cantiere un nuovo mensile, e non vogliamo aspettare la fine di **Dragon Ball** (tra circa due anni e mezzo) per lanciarlo in edicola. Stesso discorso per DNA2 e altri manga ancora. L'unica soluzione per leggerli in tempi brevi potrebbe essere di pubblicarli su una delle nostre collane dopo la conclusione di uno dei vari serial. Forse lo faremo, anche se i bei discorsi sulle testate dal genere narrativo ben delineato andrebbero a farsi friggere. La prima storia che si concluderà nei prossimi mesi è **Caro fratello**: il mensile dei sentimenti potrebbe trasformarsi quindi in qualcos'altro? Non lo sappiamo ancora. Se l'idea prenderà piede, comunque, non porterà certo a un radicale abbandono delle soap opera. I sentimenti sono importanti, e sapete benissimo quanto le storie d'amore siano di nostro gusto. Stiamo valutando accuratamente anche il lancio del mensile dedicato ai videogiochi: vogliamo studiare una formula innovativa e vincente, ed è meglio non lavorare con troppa fretta. La primavera del 1996 potrebbe essere un periodo ideale per l'uscita di **Game Over**. Dubbi su **Calm Breaker**? Per forza, non l'hai mai visto e non conosci neppure l'autore! Aspettiamo un tuo giudizio in merito. Ospiteremo un episodio autoconclusivo (e commemorativo) di **SD Gundam** che non fa parte di nessuna serie in particolare: saranno presenti alcuni mobile-suit che vi divertirete a riconoscere (dal mitico RX-78 fino ai più recenti). Le pagine di **Mitico** si sono arricchite anche di un apparato redazionale a dir poco super, che ci arriva direttamente dal Giappone: interviste agli animatori, news in anteprima su tutto ciò che riguarda **Lupin III** e altro ancora. Questo mese ci sono addirittura cinque pagine di **Isshuku Ippan**! Nessuna risposta per l'*Inferno *di Nagai (almeno fino a quando Kodansha non ammetterà di averlo pubblicato!) e pochi accenni su **JoJo** (non voglio certo rovinare a tutti la sorpresa): gli arcani saranno tutti e ventidue, ma Dio non impersonerà nessuno dei due che tu citi. Se ti dico qualcosa di più c'è qualcuno che potrebbe sbucciarmi le ginocchia a suon di pelapatate! A buon intenditor... Hirohiko Araki si fa davvero pregare per concedersi ai lettori italiani (forse per colpa della Shueisha), ma un bel dossier sull'autore di **JoJo** frulla già nella testa di Andrea Baricordi. In tema di interviste, comunque, ti anticipo già una bella chiacchierata con Hiroyuki Utatane! Simona Stanzani ha incontrato per noi il genio dell'erotismo nipponico: l'artista che ha firmato il torbido* 5-4-3-2-1 Countdown *sulle pagine di "Lemon" e che troviamo tutti i mesi sul nuovo **Young** con **Seraphic Feather**. Ti saluto e... che la stella della Star Comics brilli in tutte le edicole italiane per ancora molto tempo! Un saluto a tutti gli affezionati e un arrivederci al mese prossimo: buon rientro dalle vacanze a tutti!*

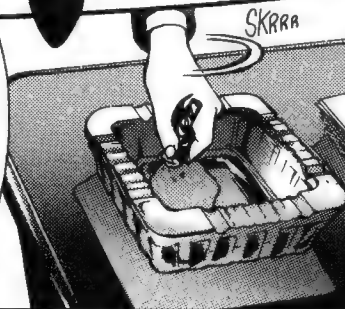
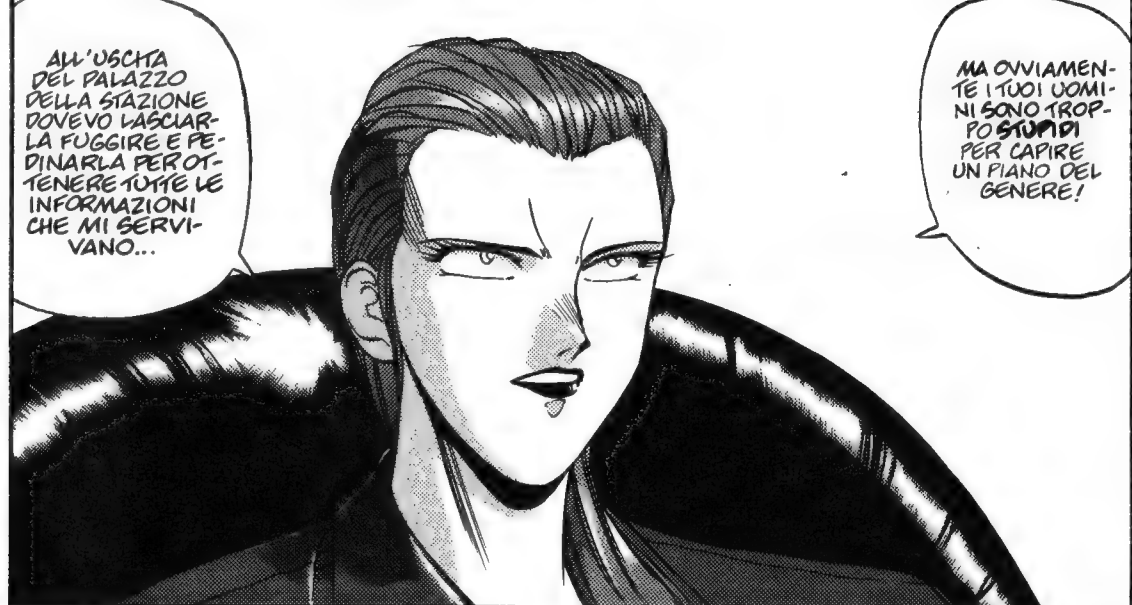
Massimiliano De Giovanni

ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG) effettuando il pagamento anticipato con voglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate.

• **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 37 (lire 5.000 cad.)
Speciali KAPPA dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)
• **STARLIGHT**
Orange Road dal nr. 1 al 25 (lire 3.200 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 30 (lire 3.200 cad.)
Rough dal nr. 31 al 34 (lire 3.200)
• **NEVERLAND**
Video Girl Ai dal nr. 1 al 16 (lire 3.200 cad.)
Video Girl Ai nr. 17 (lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 20 (lire 3.200 cad.)
Georgie dal nr. 21 al 28 (lire 3.200 cad.)
• **ACTION**
Le bizzarre avventure di JoJo dal nr. 1 al 21 (lire 3.400 cad.)
• **TECHNO**
Guyver dal nr. 1 al 15 (lire 3.000 cad.)
• **YOUNG**
3x3 Occhi dal nr. 1 all'8 (lire 4.000 cad.)
Il mensile del fantastico dal nr. 9 al 14 (lire 4.000 cad.)
• **MITICO**
Speciali nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
Lupin III dal nr. 1 al 14 (lire 4.000 cad.)
• **STORIE DI KAPPA**
Gon dal nr. 1 al 3 (lire 5.000 cad.)
Orion nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
Memorie (volume unico) (lire 10.000)
Oltre la porta (volume unico) (lire 5.000)
Takeru 1 e 3 (lire 7.000 cad.) - ***Takeru*** 2 (lire 6.000) - ***Takeru*** 4 (lire 8.000)

CHAPTER 23
DECOY

NON SONO CONTENTO, MISS GOLDIE...
NON SOLO NON SI È ACCONTENTATA DI PERDERE DI VISTA I NASTRI, MA HA FATTO SÌ CHE DUE DEI MIEI UOMINI FINISSERO ALL'OSPEDALE...
HO SENTITO CHE DALLE SUE PARTI LA CHIAMANO GOLDIE DI FERRO...
SKRRR
...MA NON SOPPORTO CHE TRATTI I MIEI SUBORDINATI CON QUESTA LEGGEREZZA!
SONO STATI LORO A SBAGLIARE, SIGNOR MAC MILLIAN... E CHI SBAGLIA PAGA!
VERAMENTE A ME RISULTA CHE QUELLA RAGAZZA SIA SFUGGITA A TE!

ALL'USCITA DEL PALAZZO DELLA STAZIONE DOVEVO LASCIARLA FUGGIRE E PEDINARLA PER OTTENERE TUTTE LE INFORMAZIONI CHE MI SERVIVANO...
MA OVVIAMENTE I TUOI UOMINI SONO TROPPO STUPIDI PER CAPIRE UN PIANO DEL GENERE!

CHI TI HA MESSO IN TESTA CHE LA TUA ORGANIZZAZIONE POSSA TROVARE UNO SBOCCO COMMERCIALE PER LA COCA A CHICAGO?!
C'È CHI RAGIONA COL CERVELLO E CHI CON LA PISTOLA... QUESTI ULTIMI DOVREBBERO RESTARSENE A CASA!
ERA PROPRIO PER QUESTO CHE L'AVEVO PRESA E LE AVEVO ATTACCATO ADDOSSO UN MICROFONO!

PERBACCO... CHI È QUELLO CHE CI È RIMASTO COME UN POLLO DOPO CHE GLI ERA STATA FREGATA UNA GRANDE QUANTITÀ DI COCA DA UNA PICCOLA ORGANIZZAZIONE...?
SHAAA
LA COCA HA VALORE SOLO QUANDO C'È UN MERCATO PRONTO A RICEVERLA! E ORA PIANTALA DI PRENDERTI GIOCO DELLA NOSTRA ORGANIZZAZIONE! LA STIAMO COMPRANDO A UN PREZZO ALTISSIMO, FORSE IL PIÙ ALTO IN ASSOLUTO!
BE', SAPPI CHE SIAMO SULLA STESSA BARCA...
...SPECIALMENTE PER QUANTO RIGUARDA QUESTA STORIA DEI VIDEOTAPE...

IN OGNI CASO...

...PER IL MOMENTO DOBBIAMO COLLABORARE PER ACCIUFFARE LA RAGAZZINA E RECUPERARE I NASTRI...

SWISS

GRAZIE AL MICROFONO NASCOSTO, SAPPIAMO PIÙ O MENO DOVE SI TROVANO...

BI-BI-BI-BIP

DOVE?

I NASTRI SONO IN UNA CASSETTA DI SICUREZZA DELLA BANCA TOWER...

FLIP

LA STO FACENDO SORVEGLIARE DAI MIEI UOMINI...

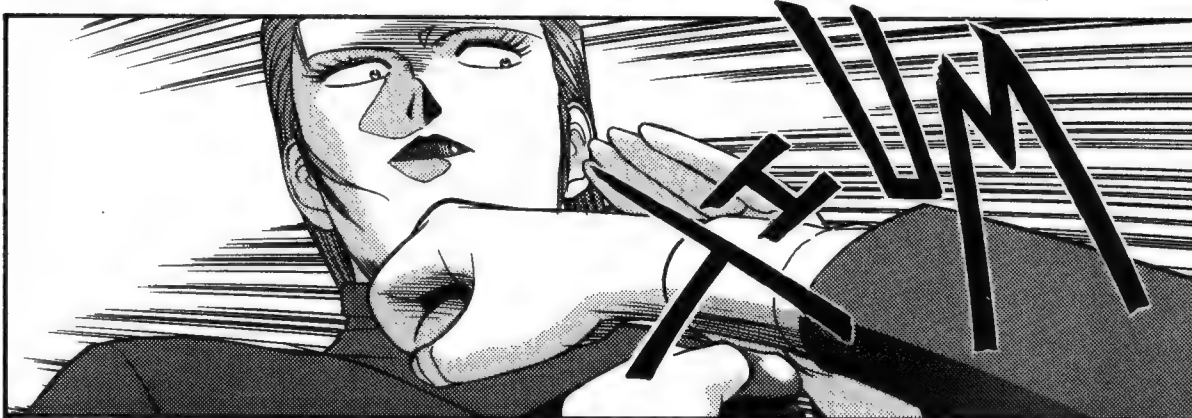
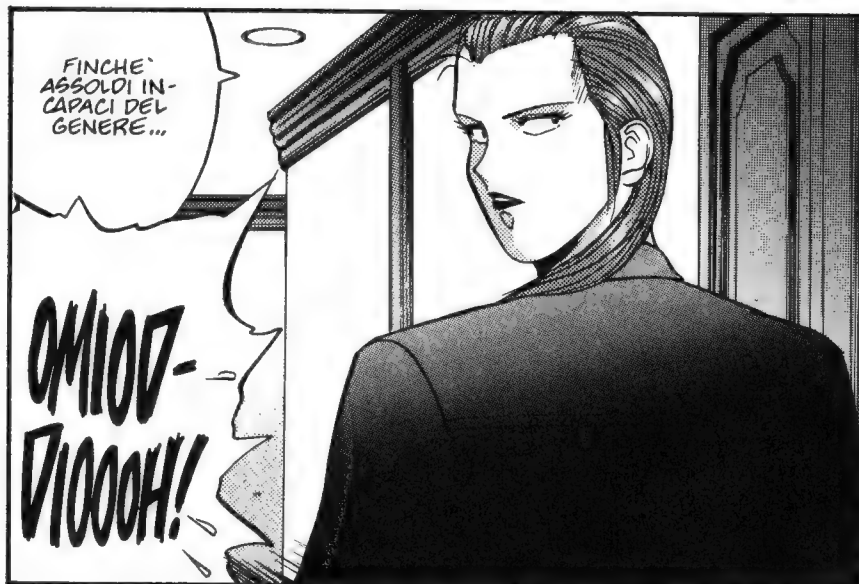
...MA PENSO CHE ANDRÒ A DARE UN'OCCHIATA DI PERSONA...

ASPETTA!

CHE C'È?

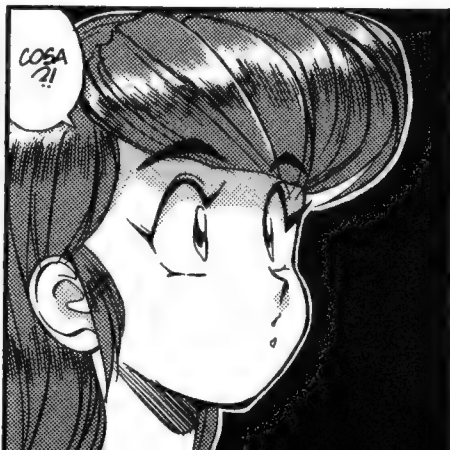
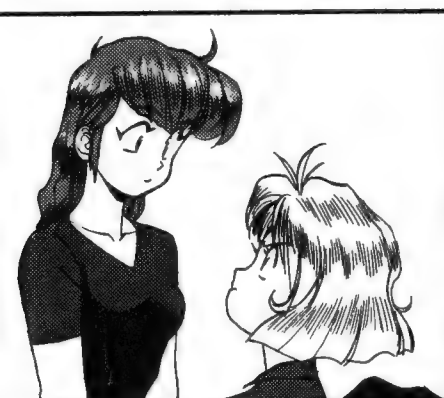
ADAM È MORTO PROPRIO ORA ALL'OSPEDALE...

HM!
GRAB
ORA BASTA, MALE-DETTA ITALIA-NA!
ADAM ERA MIO FRATELLO MINORE!
SMET-TILA, BOB!
CAPI-SCO...
SICCHE' TU SARESTI L'UO-MO CHE HA I-STRUITO QUEL-LA SPECIE DI TEPPISTELLO DI PROVINCIA?
RAZZA DI...
THUM

UGH!
YAHA!
KTUM
WHICH
SWISSH
CREPA!
UOUGH
TUMA
SHAA

BASTA, GOLDIE!
OH...
FINCHÈ ASSOLDI INCAPACI DEL GENERE...
...NON STUPIRTI SE LA TUA MOQUETTE SI **MACCHIA** OGNI TANTO...
OMIODDIOOOH!
CHAK
SPERO DI TROVARLI PIÙ **PRONTI**, LA PROSSIMA VOLTA...
NNGH...
SLAM

TRAVESTIRSI?!
QUESTI SAREBBERO GLI ATTREZZI?
PARRUCCHE, COSMETICI, VARIE IMBOTTITURE...
ABBIAMO PERFINO LATTICE E LENTI A CONTATTO COLORATE!
NON SARÀ UN PO' ECCESSIVO?

EHILÀ!
HO PORTATO LA PARRUCCA NERA E QUELLA ROSSA ONDULATA! ♡
MAY! NON FACCIAMO UNA FESTA MASCHERATA!
E CHE C'È DI MALE? PIÙ SCELTA C'È, PIÙ CI SI DIVERTE!
HO PRESO TUTTO IN PRESTITO DALLA SIGNORA LEE DEL QUARTIERE CINESE! IN QUESTO CAMPO È LA PIÙ FORNITA E ALL'AVANGUARDIA!
CAPITA RARAMENTE UN'OCCASIONE DEL GENERE!
GUARDA CHE NON STIAMO GIOCANDO A VESTIRE LE BAMBOLE!
È PROPRIO QUI CHE TI SBAGLI!
SENTI MAY... UNA BAMBINA NON PUÒ CAPIRE SE...
TI INFORMO CHE HO PIÙ ANNI DI TE, MISTY...
COSA ?!

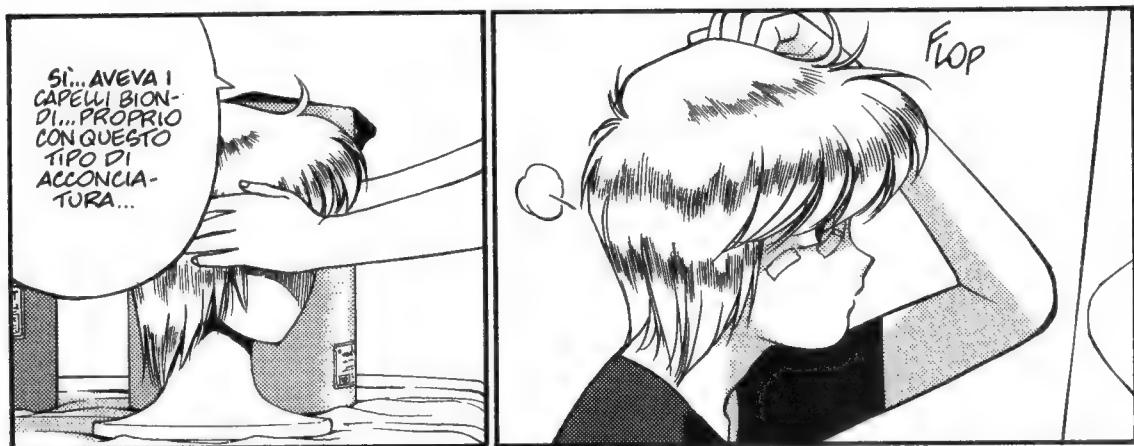
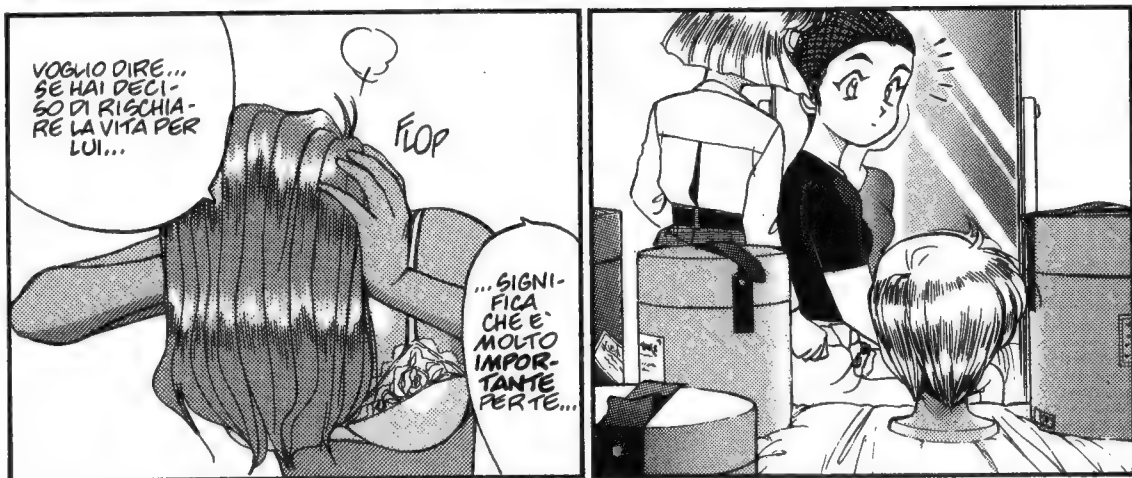
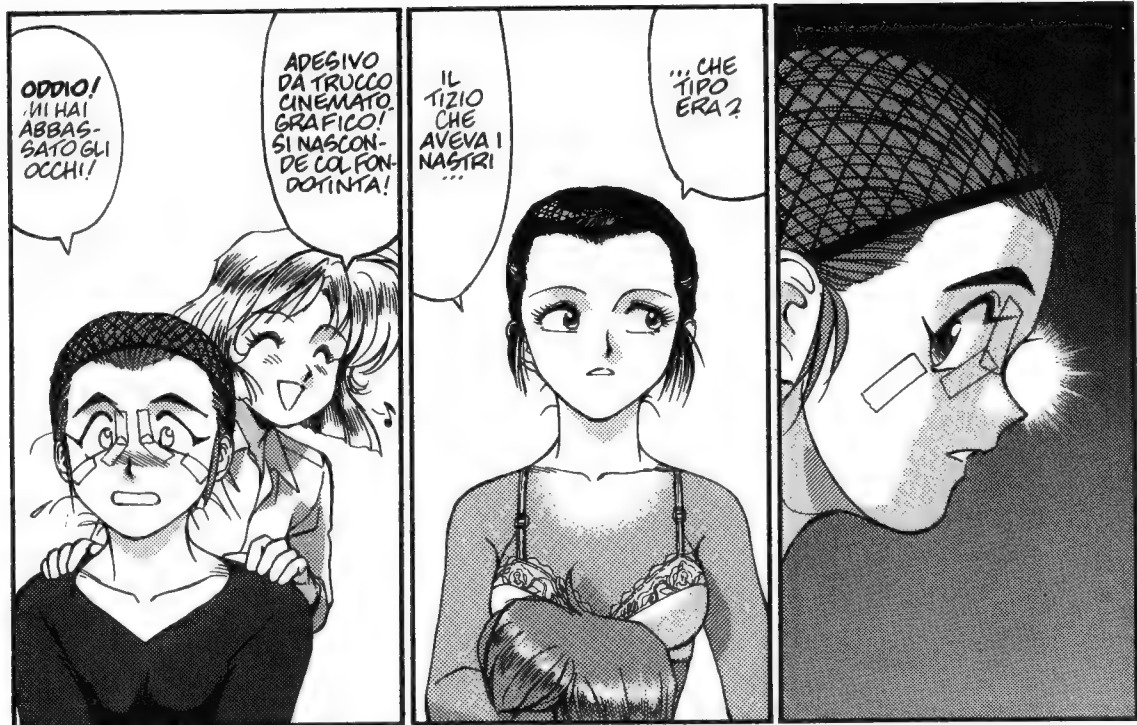
OH... NON TE L'AVEVO DETTO?! MAY HA DICIASSETTE ANNI!
CO-COSA ?!
BE'?! LA COSA TI SCONVOLGE TANTO ?!
ANDIAMO, POCHE STORIE! STA GIÙ E LASCIAMI LAVORARE!
SIEDITI!
MI... SCUSI...
SBRIGHIAMOCI, ALTRIMENTI VA A FINIRE CHE CHIUDONO LE CASSETTE DI SICUREZZA!
NON DIVERTIRTI TROPPO, MAY...
MMM... VEDREMO...
DIAMOCI DA FARE!

COSA CONTENGONO QUEI NASTRI?
SONO TRE... UNO RIPRESO IN ITALIA, GLI ALTRI DUE NEL NOSTRO PAESE...
SONO NASTRI DELLA DURATA DI TRENTA MINUTI CHE MOSTRANO LA CORRUZIONE DI ALCUNI FUNZIONARI...
NON ESISTE ALCUNA PROVA SCHIACCIANTE, DATI SULLE PERSONE RIPRESE, OPPURE LIBRI CONTABILI SEGRETI?
NON CE N'ERANO... LE UNICHE PROVE ERANO TRE NASTRI DA 8mm...
MI SEMBRA STRANO CHE LA MAFIA SI STIA DANDO TANTO DA FARE PER UNA COSA DEL GENERE...
SONO SICURA CHE ANALIZZANDOLI PIU' DETTAGLIATAMENTE CONTENGANO QUALCOSA DI IMPORTANTE!
NON CREDO CHE SISTEMEREMO TUTTO ENTRO OGGI... E NON VORREI CHE I MAFIOSI SCOPRISSERO CHI IO SIA VERAMENTE!
A PROPOSITO... TI HANNO VISTO COSÌ BENE IN FACCIA DA COSTRINGERTI A TRAVESTIRTI, RALLY?
ARMED & FEMALE
NAM
LIFE WITHOUT FEAR
HANDGUN
COMBAT

ADESIVO DA TRUCCO CINEMATOGRAFICO! SI NASCONDE COL FONDOTINTA!
ODDIO! MI HAI ABBASSATO GLI OCCHI!

...CHE TIPO ERA?
IL TIZIO CHE AVEVA I NASTRI...

VOGLIO DIRE... SE HAI DECISO DI RISCHIARE LA VITA PER LUI...
FLOP
...SIGNIFICA CHE È MOLTO IMPORTANTE PER TE...

SÌ... AVEVA I CAPELLI BIONDI... PROPRIO CON QUESTO TIPO DI ACCONCIATURA...

FLOP

...SI CHIAMAVA JANICE...

...ERA UNA RAGAZZA DAI LINEAMENTI QUASI FELINI, E QUANDO RIDEVA LE VENIVANO GLI OCCHI A MANDORLA...

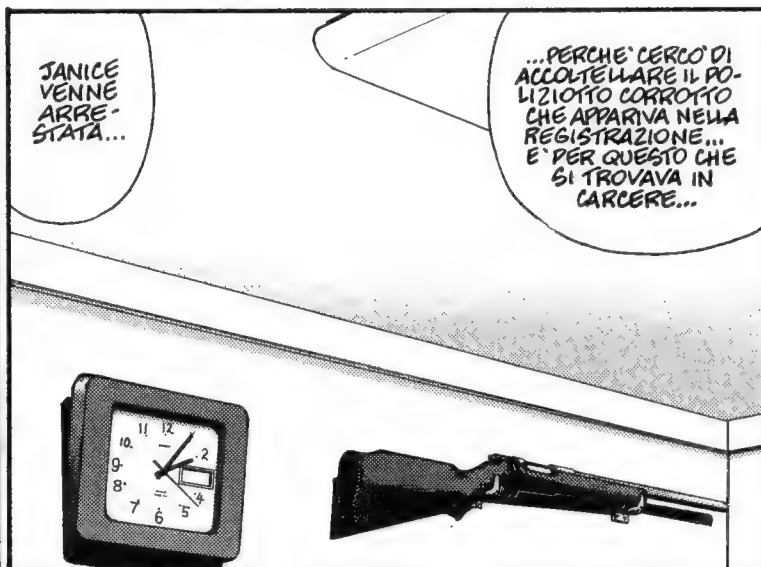
QUANDO CI SIAMO CONOSCIUTE SUBIVA CONTINUI MALTRATTAMENTI DALLE ALTRE... NON POTENDO RESTARE INDIFFERENTE NEI SUOI CONFRONTI LA AIUTAI... E DA ALLORA INIZIÒ LA NOSTRA AMICIZIA...

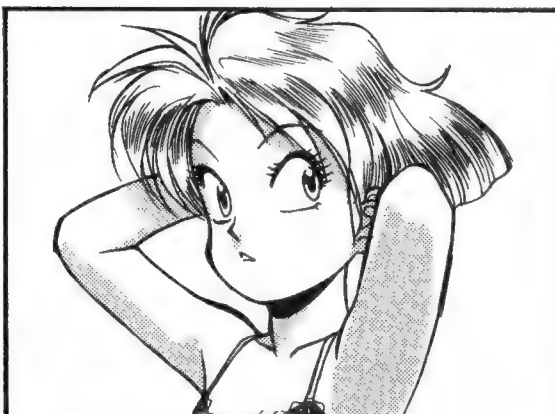
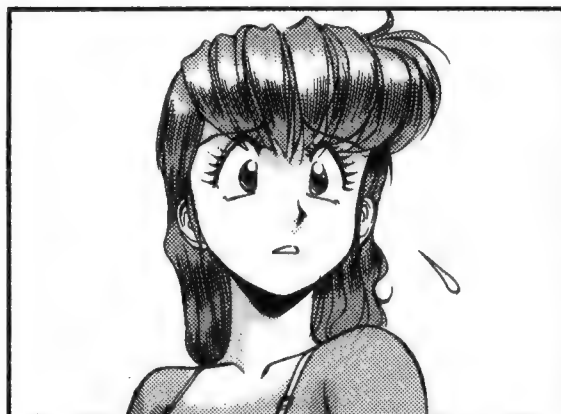
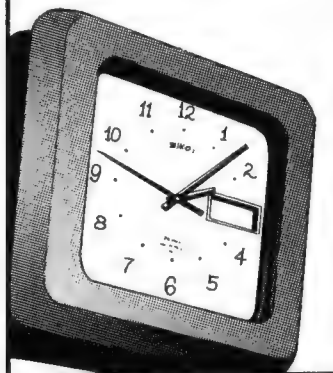
OGNI VOLTA CHE LA DIFENDEVO RIUSCIVANO A FARMI PASSARE PER ATTACCABRIGHE. COSÌ MI SCHIAFFAVANO IN CELLA DI PUNIZIONE...

...MA LEI FACEVA ARRABBIARE APPOSTA IL CAPOCAMERA PER POTERMI FARE COMPAGNIA!

E COME ERA ENTRATA IN POSSESSO DEI NASTRI?

SUO PADRE FACEVA IL GIORNALISTA...

DOPO AVER RIPRESO QUELLE SCENE DURANTE IL SUO LAVORO SI SENTÌ IN PERICOLO, COSÌ AFFIDÒ I TRE NASTRI A JANICE...

CAMBIO!
...E I VIDEO **NON** SONO STATI SEQUESTRATI AL MOMENTO DEL SUO ARRESTO?
NO... JANICE NON SI FIDAVA PIU' NEMMENO DELLA POLIZIA, PERCIO' NON NE RIVELO' L'ESISTENZA...

IN SEGUITO, TRAMITE IL SUO AVVOCATO DI FIDUCIA, FECE SAPERE AL CAPO DELLA POLIZIA DOVE SI TROVAVA LA COPIA DI RISERVA...
...MA LA POLIZIA HA SEMPRE DICHIARATO DI NON AVER MAI RICEVUTO QUEI NASTRI!

PLIK
JANICE... SENTI' I COMMENTI DELLA POLIZIA...ASSIEME ALLA NOTIZIA DELLA MORTE DEL PROPRIO AVVOCATO IN UN INCIDENTE...

OH...

MISTY...

LA AMAVI, VERO?

RALLY... I NOSTRI AVVERSARI QUESTA VOLTA SONO DAVVERO TROPPO PERICOLOSI...

LO SO, TI HO CHIESTO IO DI DARMI UNA MANO, MA... SCUSAMI...

...E' MEGLIO CHE ME LA SBRIGHI DA SO...

UH?

MA CHE HAI CAPI-TO?

GUARDA CHE SE FACCIO TUTTO QUESTO E' PER **VENDI-CARE** LA MIA COBRA! DICO, HAI VISTO COME ME L'HANNO RIDOT-TA?

LA QUI PRE-SENTE RALLY VINCENT NON ENTRA CERTO IN AZIONE PER **SCOPI UMANITARI!**

IO...

CHE BUGIARDA!

GRAZIE, RALLY! ♡

EHI-EHI!

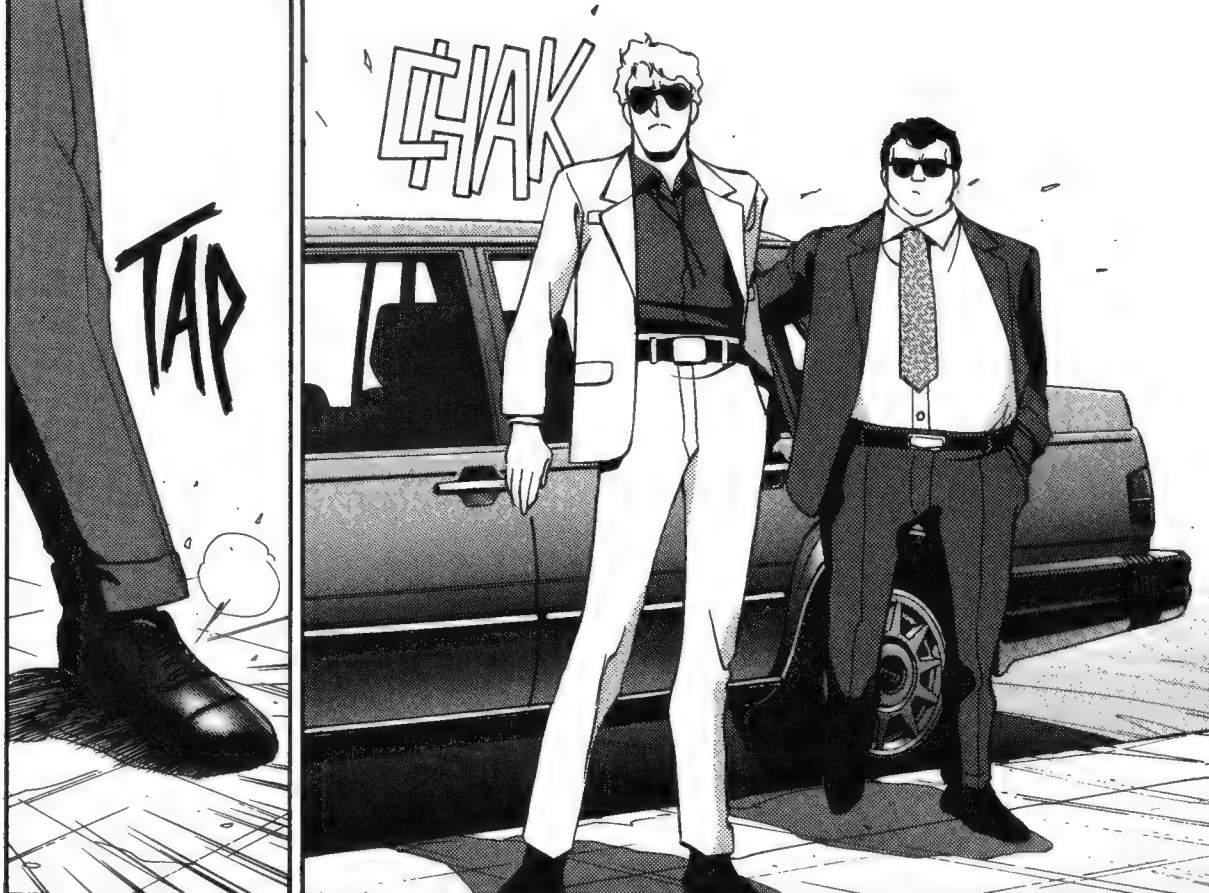
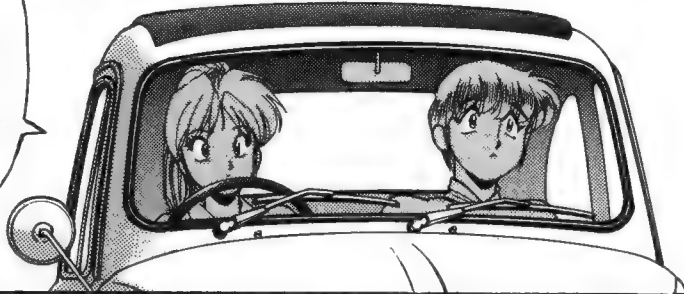
TOWER BANK
SKREEE
CHAK
UH?!

SKRRZT
E'ARRIVATA!
CHE RIDICOLA! CREDE DI ESSERSI CAMMUFFATA RACCOGLIENDO I CAPELLI SOTTO UN BERRETTO E INFILANDO UN PAIO DI OCCHIALI DA SOLE...

HA UNA GIACCA COLOR ARANCIO E I PANTALONI GRIGIO SCURO...
KXX 831
COSA FACCIAMO, CAPO?

E'ARRIVATA CON QUEL TAXI?
SÌ! LA CATTURIAMO?
NO... BASTERÀ FARLO QUANDO ESCE... STATE SORVEGLIANDO ANCHE LA PORTA DI SERVIZIO, VERO?

SÌ!
D'ACCORDO! FATE IN MODO CHE NON VI NOTI, E ANNOTATE OGNI SUO EVENTUALE CONTATTO CON ALTRE PERSONE!
VA BENE!

TAP
CHAK

PARE CHE SIANO ARRIVATI... SONO SCESI DUE UOMINI DALLA QUARTA MACCHINA PIU' AVANTI RISPETTO A NOI...
CE N'E' ANCHE UNO CON IL GIORNALE E IL CAPPELLO VICINO ALLA COLONNA, DAVANTI ALL'INGRESSO DELLA BANCA...

COME HAI FATTO A CAPIRLO?
GUARDA... E' ENTRATO NELLA BANCA SUBITO DOPO RALLY SENZA GUARDARE L'OROLOGIO...
FORSE NON CI HAI MAI FATTO CASO, MA PRIMA DI FARE QUALSIASI AZIONE DOPO UN PERIODO DI SOSTA, E' SPONTANEO GUARDARE L'ORA... MA LUI STAVA GIA' ASPETTANDO RALLY!

ALLORA DEVO INFORMARLA!

CHAK CHAK

!!!!

SKRRRZ

BZZZT

OH YEAH! BENVENUTI ALL'ANGOLINO DELLE INFORMAZIONI DI ZIA MAY!

UGH!

IL **POLLO** E' CADUTO IN TRAPPOLA!

STA' ATTENTA ALL'UOMO CON IL CAPPELLO CHE E' APPENA ENTRATO IN BANCA!

SIGH...

CI SONO ANCHE DUE UOMINI IN ATTESA AI DUE LATI DELL'USCITA, A QUALCHE DECINA DI METRI L'UNO DALL'ALTRO...PASSO E CHIUDO!

CREDI CHE RALLY RIUSCIRA' A CAVARSELA DA SOLA CONTRO TRE UOMINI ?

DOVREBBERO ENTRARE IN AZIONE NON APPENA USCIRA' DALLA BANCA, PERCIO' RESTIAMO IN ATTESA SULLA MACCHINA, IN MODO DA POTER AGIRE IN QUALSIASI MOMENTO!

NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI!

NON CREDO CHE AGIRANNO ALL'INTERNO DELLA BANCA... C'E' TROPPA GENTE, E SOPRATTUTTO GUARDIE **ARMATE**...

...E SE INFORMASSIMO L'FBI DELLA CASSETTA DI SICUREZZA ?

ASSOLUTAMENTE NO!

CAPELLI FINTI

E' USCITA!

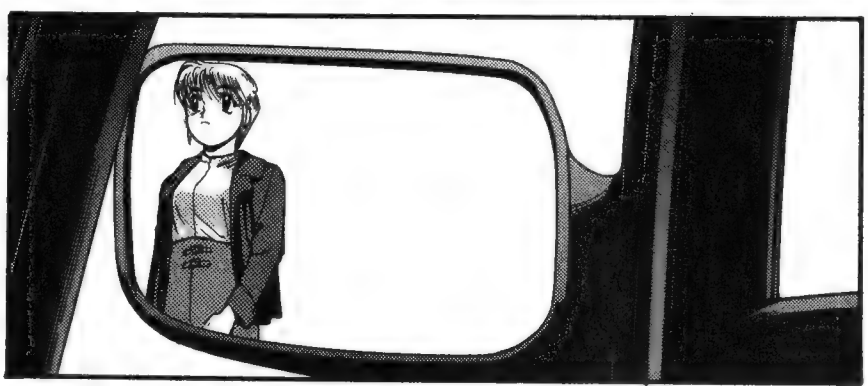
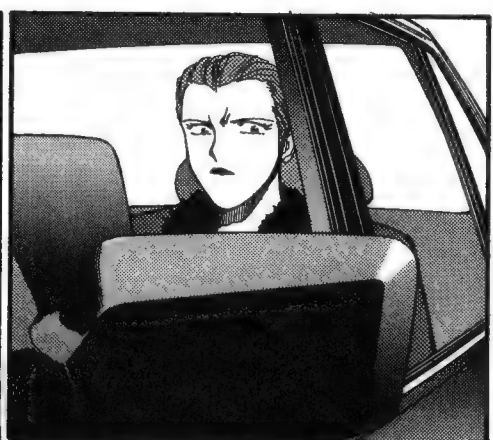
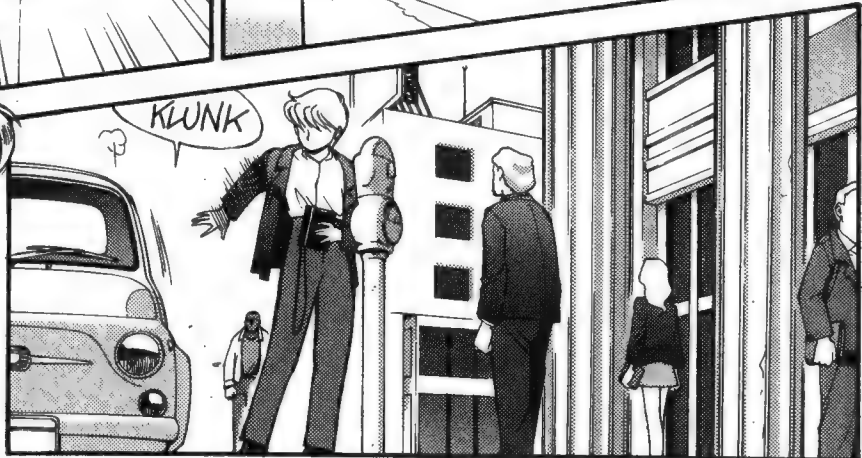
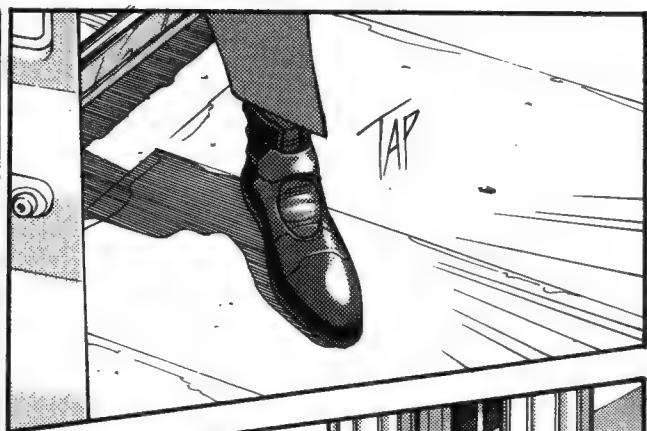
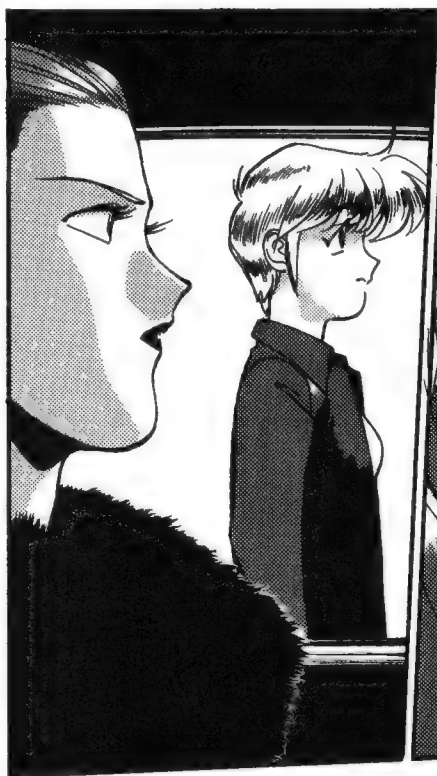
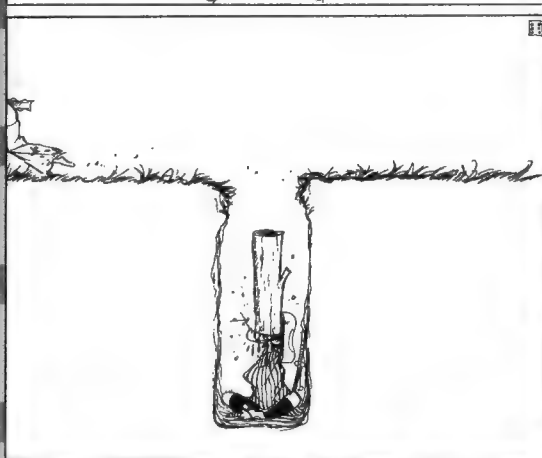
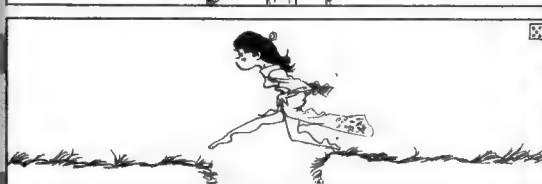
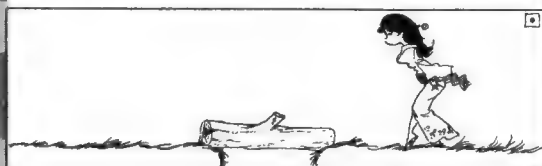
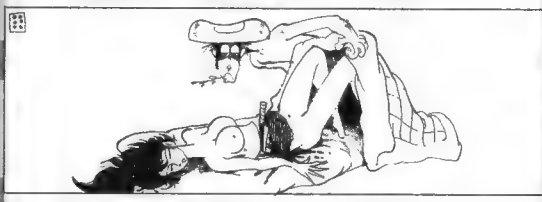
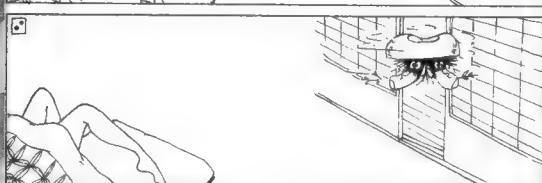
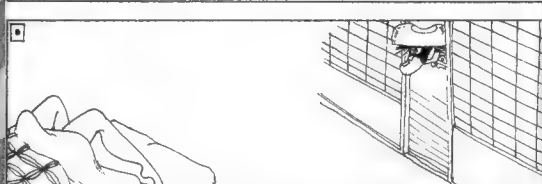
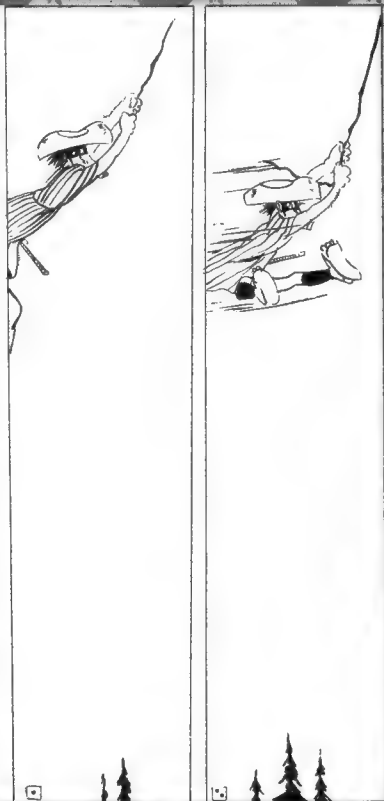
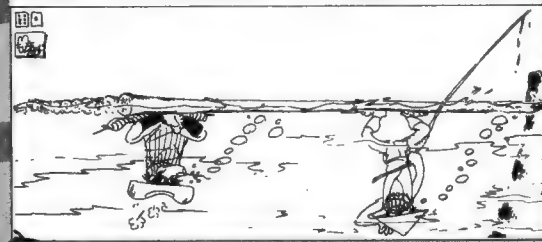
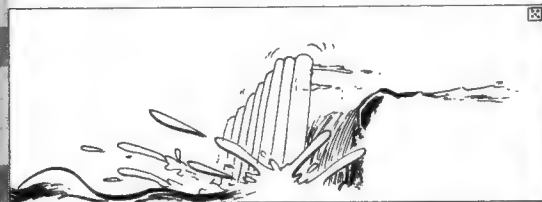
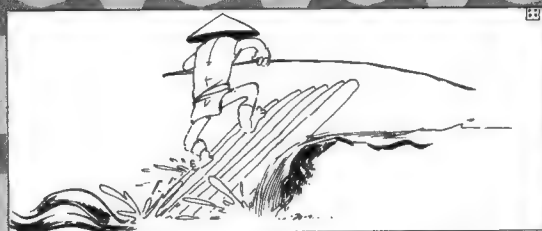
TAP

AVANTI!

OK, SE NE SONO ANDATI!
SU, ORA TOCCA A TE!
TAP
KLUNK
MH?!

CHAK

TAP
AH!
SWISS
SONIC
SONIC
VIENI QUI, TU!
GRAB

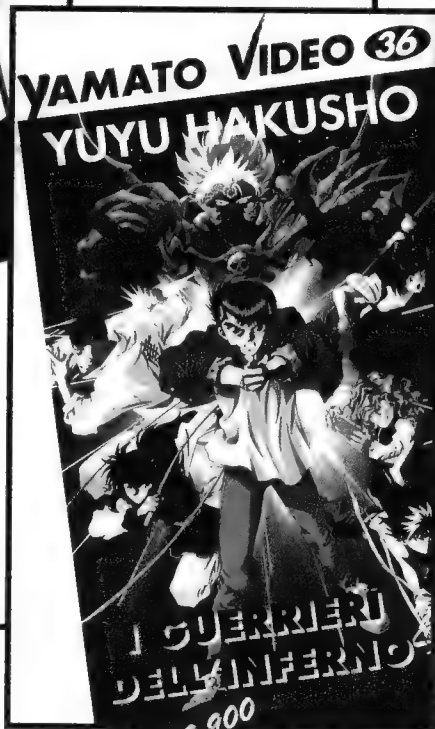
CLICK
WRRR
!
SONIC
WRNNN
THMP
GUN SMITH CATS - CONTINUA

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

ISSHUKU IPPAN

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

L. 34.900

BEH, CHE AVETE DA GUARDARE? MAI VISTO DUE COME NOI?
Lo scalpo ossigenato di Mitsuhashi più la capigliatura verticale di Ito = Due come noi.
Direttamente dallo Studio Pierrot, veterano dell'animazione demenziale dai tempi di "Lamù", una nuova, divertentissima serie OAV sugli "yankee", la gioventù ossigenata del Sol Levante.

YAMATO VIDEO 36
YUYU HAKUSHO
I GUERRIERI DELL'INFERNO

L. 39.900

70.000 DISEGNI* DI AZIONE PURA!
Il cartone che ha fatto impazzire i fan di anime e videogame dell'Arcipelago, arriva in Italia in anteprima mondiale!

*30 minuti di animazione televisiva richiedono circa 5.000 disegni.

Original Animation Video
KIZUNA
-relazioni-

L. 34.900

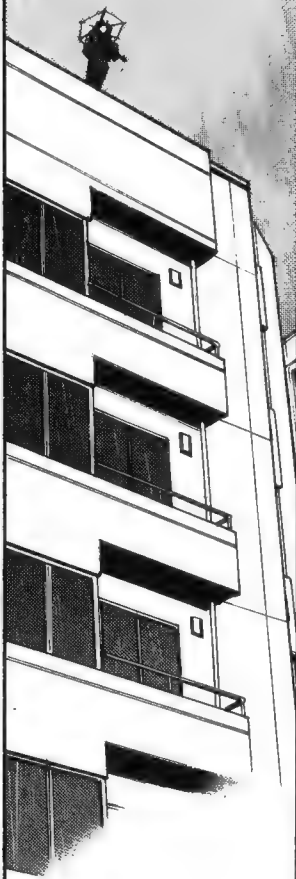
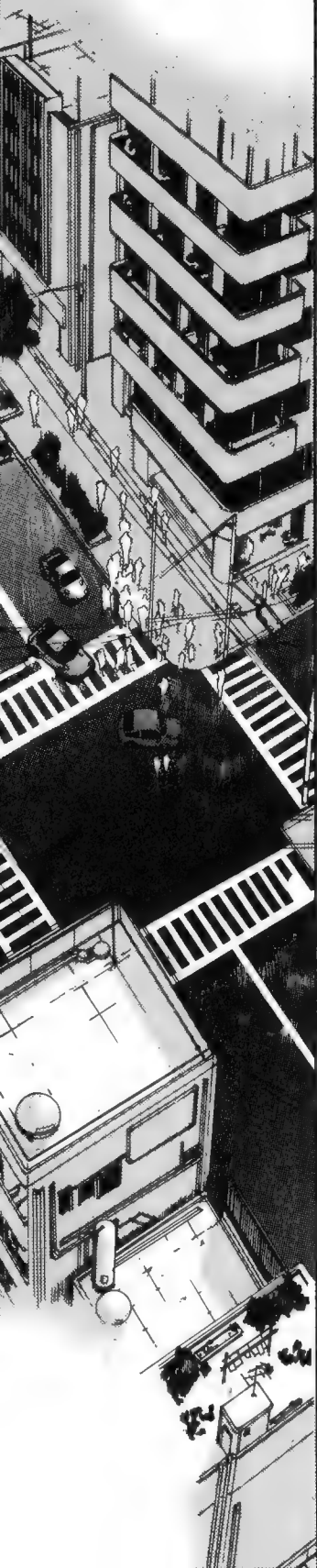
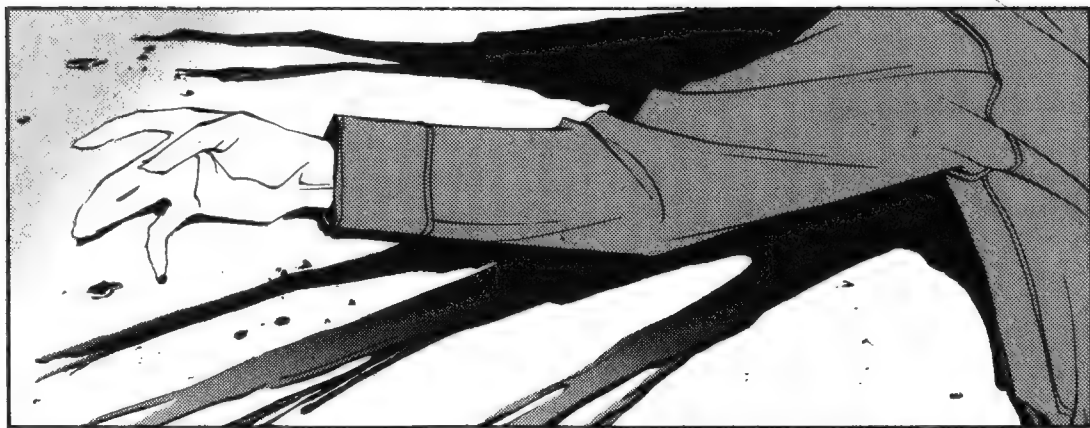
vietato ai minori di 14 anni

KAI, RANMARU, KEI. CIÒ CHE LI LEGAVA ERA PIÙ DENSO DEL SANGUE E PIÙ PROFONDO DELL'AMORE. NESSUNO AVREBBE POTUTO INTROMETTERSI NELLE LORO "RELAZIONI".
Sono passati tre anni dall'incidente che troncò la carriera della promessa del kendo Ranmaru Samejima, che ora frequenta l'università e vive con il suo ragazzo Kei Enjoji. All'improvviso però la loro pace viene turbata da Kai Sagano, un nuovo studente che si dimostra un po' troppo interessato a Ranmaru.

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

UEEEEEEE
UEEEEEE

AMBULANZA

OH, ASSEMBLER... CHE GUAIO...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAREBBE FINITA COSÌ...
ASSEMBLER...

...ASSEM-
BLER...

TOSHI...

MEGUMI...
COS' HAI
DETTO AD
ASSEMBLER
POCO FA?

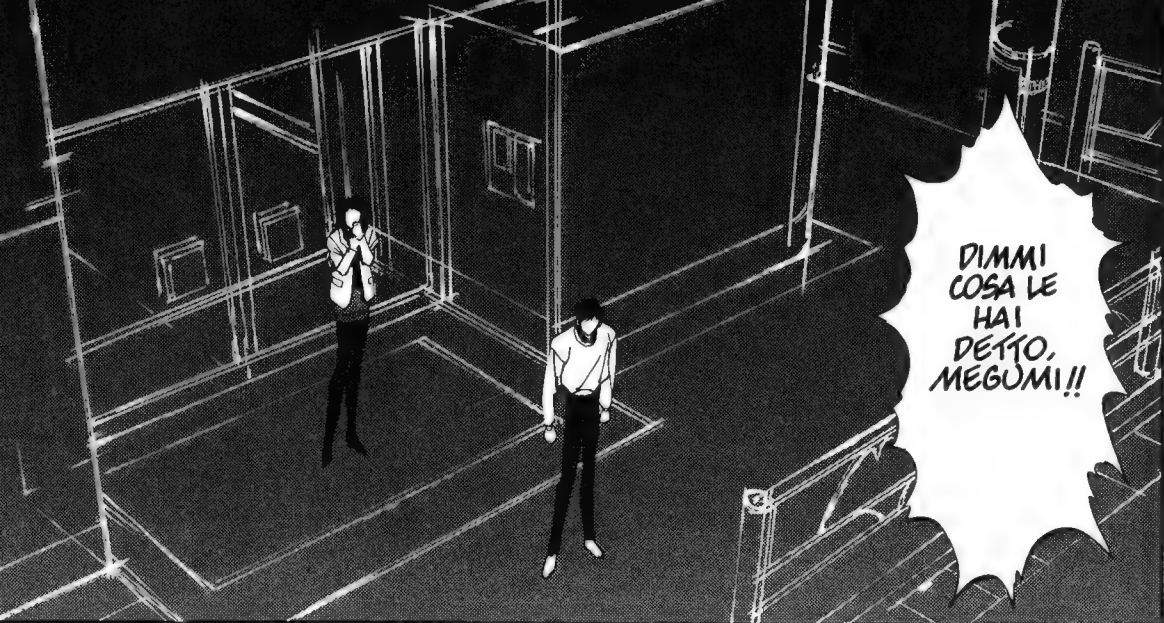
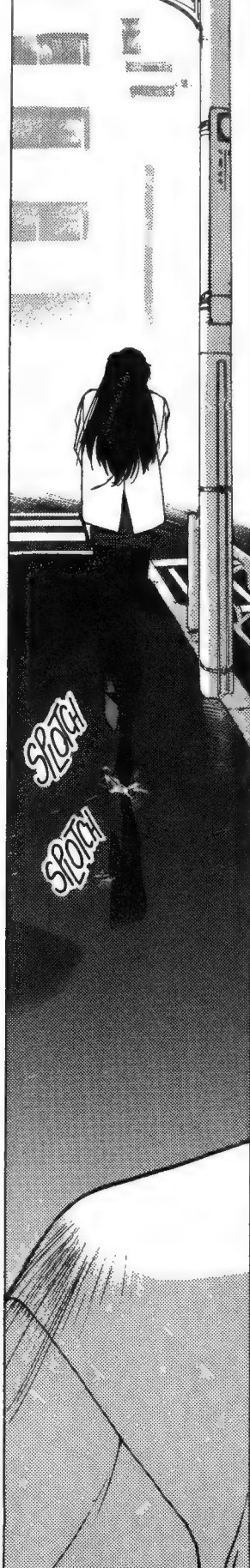
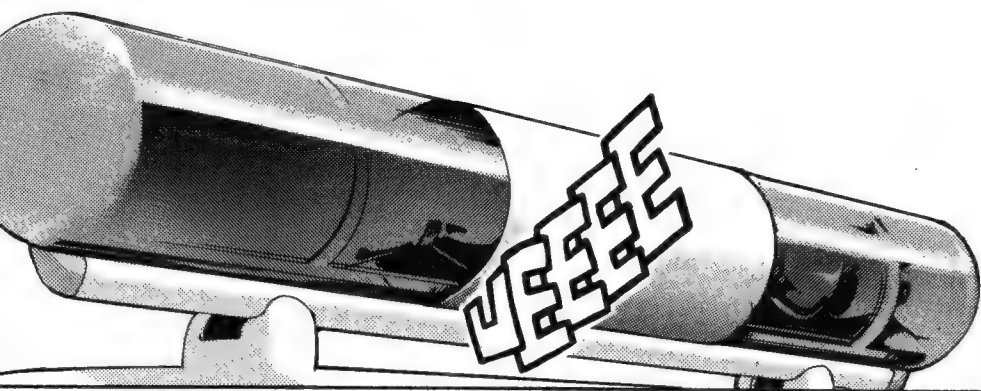
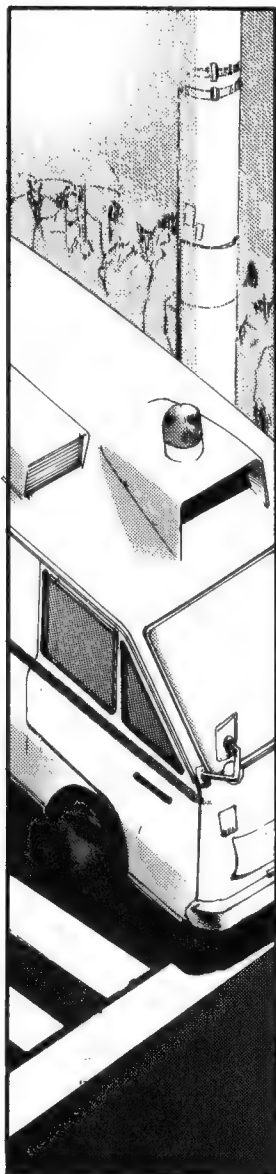
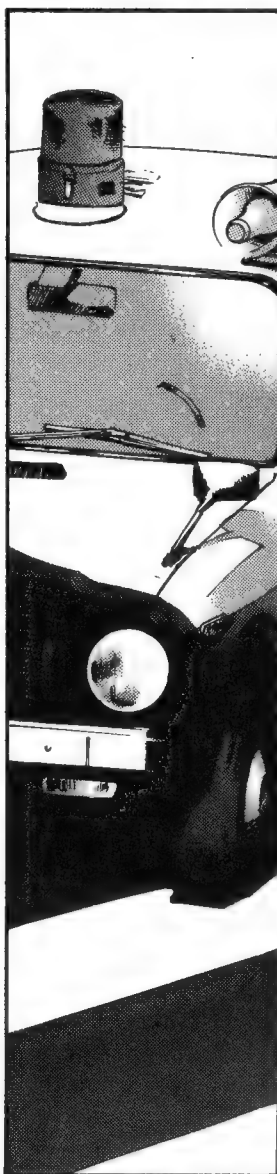
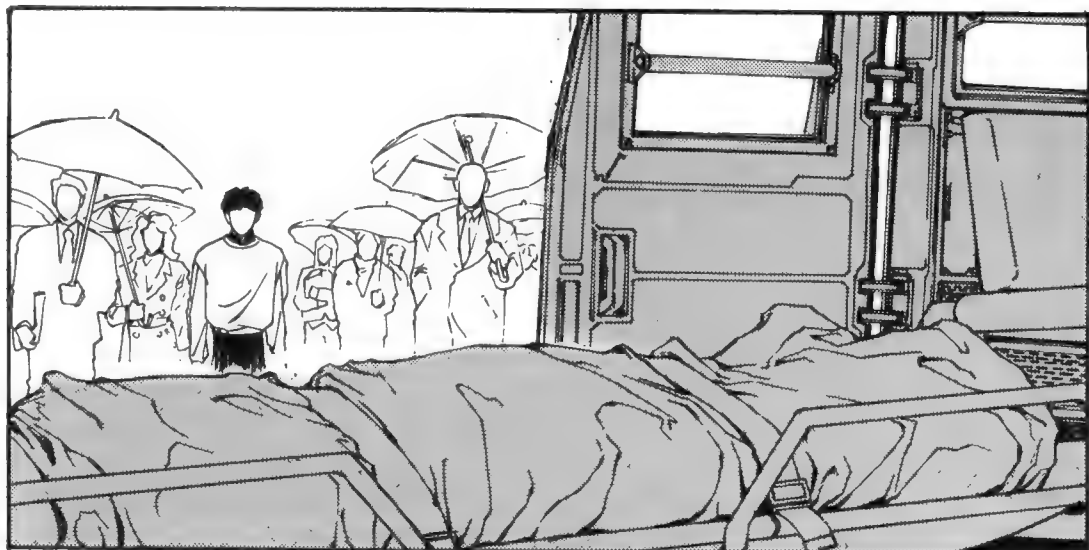
ECCO...
IO...

DIMMI COSA LE HAI DETTO, MEGUMI!!

TOSHI... IO...
NON HO DETTO...

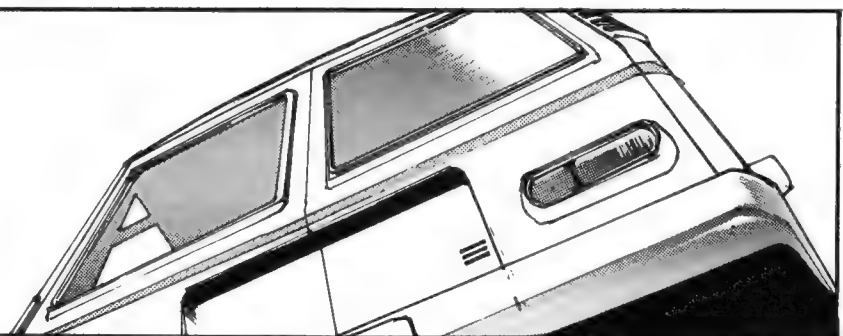
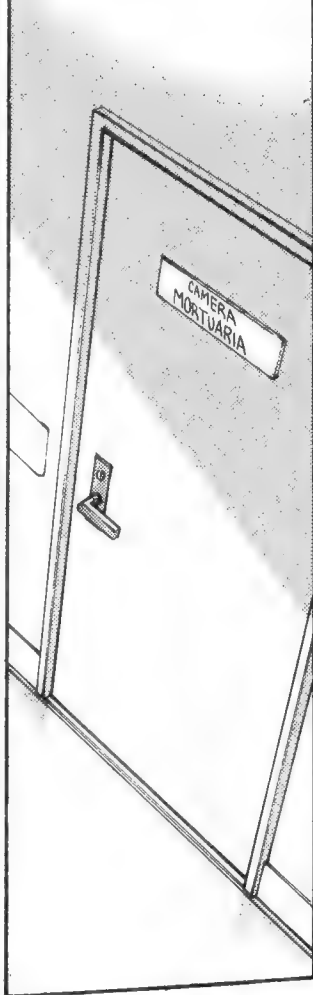
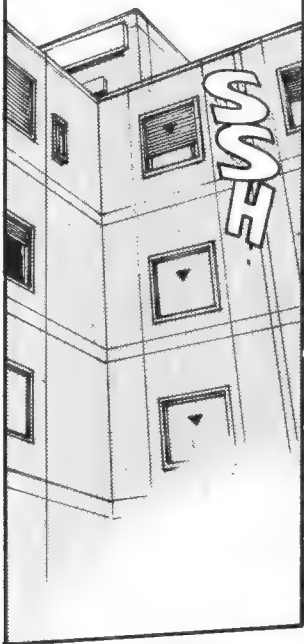
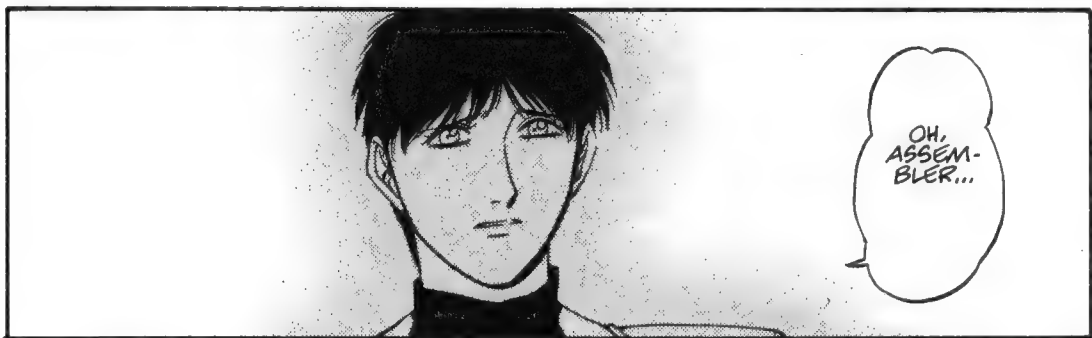
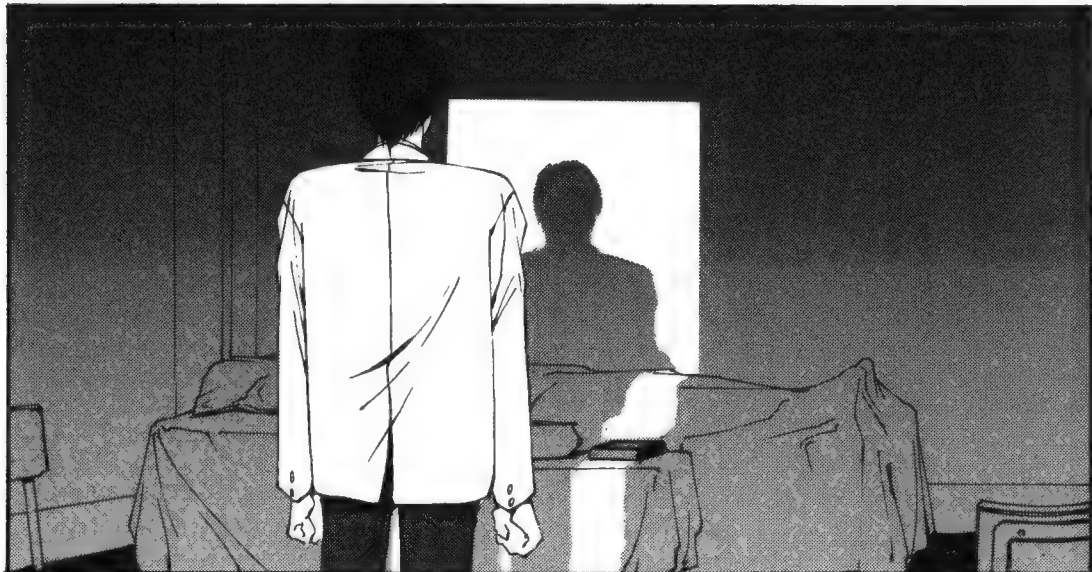
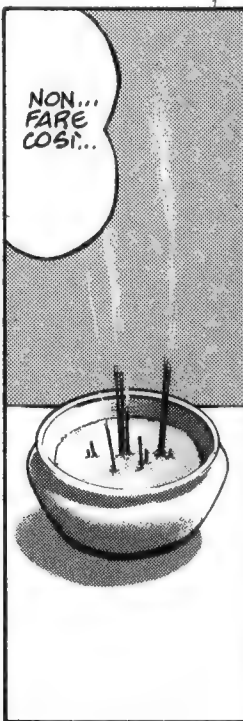
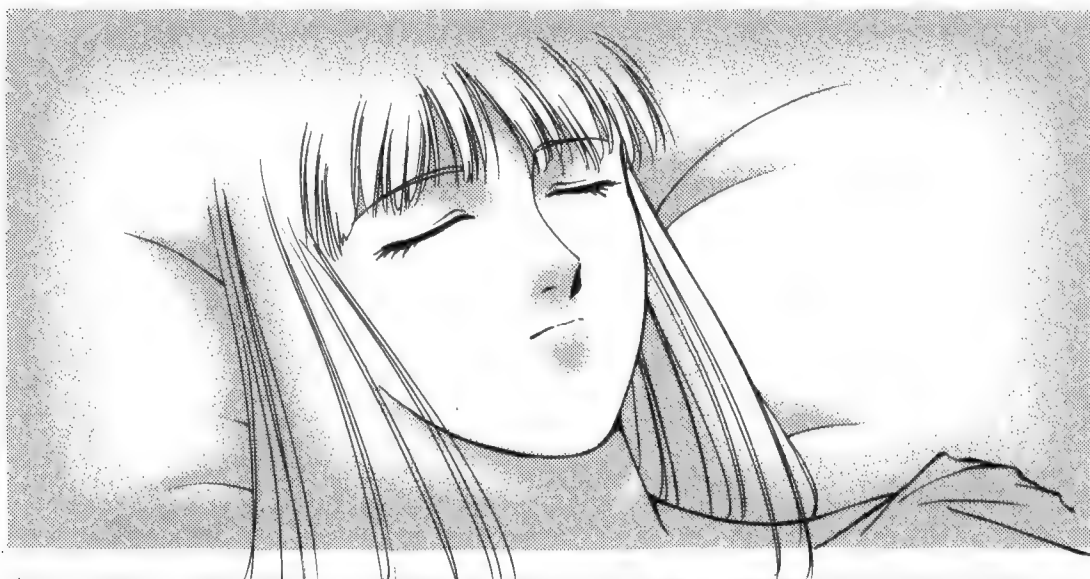
IO NON...
OH...

PERDONAMI!

SPLOTCH
SPLOTCH

ASSEMBLER...
COSA DIAVOLO STO FACENDO?!
ASSEMBLER!

ASSEMBLER?

ASSEMBLER..

ASSEMBLER!!!

ORMAI...ORMAI C'ERI SOLO TU, ASSEMBLER...
L'HO CAPITO ADESSO... TU ERI L'UNICA...

MA ORA ...
... E' TROP-PO TARDI!

VLAM

TE NE SEI ANDATA VIA DA ME!

SSH

CAMERA MORTUARIA

CHAK

N-NACHI...

CORAGGIO, TOSHI... È L'ULTIMA OCCASIONE...

VA' A VEDERE ASSEMBLER, SU...

CHAK

OH, ASSEM-BLER...

PERCHE' HAI GLI OCCHI CHIUSI?

STAI DORMENDO, VERO, ASSEMBLER?

DEVI SVEGLIARTI...

ASSEMBLER...

NON... FARE COSÌ...

SVEGLIATI, ASSEMBLER!

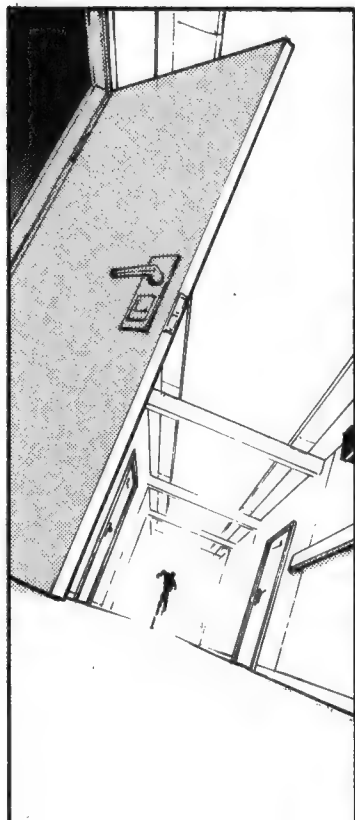
PLIK

OH, MIO DIO..., ASSEMBLER...

* DISCHETTI CON SPECIALI PROGRAMMI PER GLI ALIENI-ROUTINE-KB

...DIPENDE DAL TEMPO E DAL CASO...

CO... COSA...

MA C'È DELL'ALTRO...

È PROPRIO COSÌ!... MA NON POSSO FARLO SOLTANTO CON LE MIE FORZE...

È STABILITO CHE DOVRÀ ESSERE DECISO DA ME ASSIEME A UN'ALTRA PERSONA...

ASSEMBLER... MI SENTI?
CERTO CHE SEI UN BEL TIPETTO!

ANCHE TOSHI TI VOLEVA BENE... NON C'ERA BISOGNO DI METTERSI TUTTI QUEI PROBLEMI...

SEI DAVVERO UNA SCIOCCA... GUARDA CHE FINE HAI FATTO...
CHE IDIOZIA!

FORSE TU... CONOSCEVI... IL METODO PER DIVENTARE UN ESSERE UMANO? NON PUÒ CHE ESSERE COSÌ!
VOLEVI DIVENTARE UN ESSERE UMANO AL PUNTO DA ACCETTARE ANCHE LA MORTE PUR DI REALIZZARE IL TUO SOGNO?!

PERCHÉ È QUESTO L'UNICO MODO IN CUI UNA ROUTINE PUÒ DIVENTARE UN ESSERE UMANO...
...CESSARE DI ESISTERE COME ROUTINE... E RINASCERE UMANA!

CHI...?
MA PER RESUSCITARE OCCORRE L'AIUTO DI **AUTRE DUE** ROUTINE...
CHAK

ASSEMBLER LO DESIDERAVA TANTO...
E VA BENE...

INTERPRETER...
FACCIAMOLO, COMPILER!

ALLORA... **ADDIO**, ASSEMBLER!
LA PROSSIMA VOLTA CHE CI VEDREMO...

...NON SARAI PIÙ UNA NOSTRA COMPAGNA...
SARAI SOLO UNA COMUNE RAGAZZA UMANA...

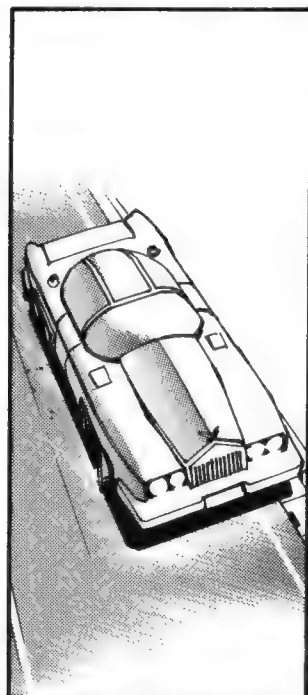
SSSSH

COSA SIGNIFICA QUESTO, COMPILER ?!
NON SO...
PUÒ DARSI CHE SIA FALLITO...
È ASSURDO...
NACHI... TI DISPIACE LASCIARMI SOLO CON ASSEMBLER ?
OH... SÌ, CERTO... CAPISCO...

HAI FATTO QUESTA FINE PER COLPA MIA... **PERDONAMI!**

IO TI VOGLIO BENE... **TI AMO, ASSEMBLER!**

SENZA ACCORGERMENE,... IL MIO CUORE SI ERA **RIEMPITO DI TE!**

MA...

SKREE
L'AMORE VA ANCHE AL DI LÀ DI QUESTE COSE ...SIA PER GLI UMANI, SIA PER LE ROUTINE...
MA ORA HO CAPITO CHE UNA COSA DEL GENERE NON HA ALCUNA IMPORTANZA...
...MA TU SEI ANDATA IN UN POSTO IN CUI NON POSSO PIÙ RAGGIUNGERTI...
SOLO ORA HO CAPITO TUTTO QUESTO...

TI VOGLIO BENE, ASSEMBLER! ORA POSSO DIRLO AD ALTA VOCE! TI AMO!

SOLO UNA VOLTA! MI BASTA SOLTANTO CHE TU APRA GLI OCCHI UN'ALTRA VOLTA!
DIMMI CHE MI AMI ANCHE TU!

ASSEMBLER!
OH!

CERTO CHE TI AMO!
SANTO CIELO, TOSHI! DICI SUL SERIO ?!

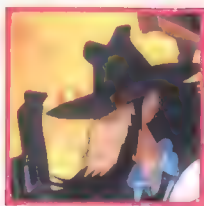
SANTO CIELO, TOSHI! DICI SUL SERIO ?!

AN
CERTO CHE TI AMO!

AAAAAARGGH!

A... IU... TO...
GRRRRRRRR

FORSE FARÀ BEL TEMPO...
FINALMENTE HA SMESSO DI PIOVERE...

ASSEMBLER OX - CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno IV- Numero 38- Inserto

Edizioni Star Comics Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) **Direttore Responsabile** Giovanni Bovini **Redazione** Andrea Baricordi Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi - **Hanno collaborato** Cristina D'Auria, Andrea Dentuto, il Kappa, Simona Stanzani

martedì 15 agosto 1995

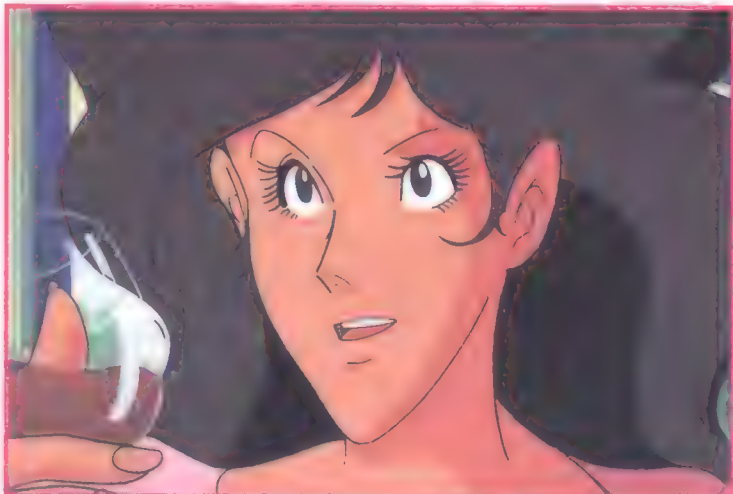
Kutabare! Nostradamus è il film più visto in Giappone dopo Forrest Gump e Stargate

E' morto Lupin, viva Lupin!

Su Mitico le interviste agli animatori di Kutabare! Nostradamus

Servizio di A.Dentuto e C.D'Auria

A PAGINA 115

Per la prima volta nella storia del manga in Italia, assistiamo a un cross over redazionale avente come protagonista l'inimitabile Lupin III: a ospitare questo evento sono le pagine di **Kappa Magazine 38** e **Mitico 15**, che questo mese rendono omaggio al genio di Monkey Punch. Il nuovissimo lungometraggio per il grande schermo che vede protagonista il famoso ladro in giacca e cravatta è entrato prepotentemente nella Top Ten dei film più visti in Giappone nell'ultima stagione cinematografica. **Kappa Magazine** ospita un ricco dossier che vi presenta in anteprima la storia e le immagini, mentre **Mitico** punta sulle interviste esclusive agli animatori di questo colossal animato. Sentirete la voce di Yasuo Otsuka, Kazuhide Tomonaga e Nobuo Tomizawa, tre grandi artisti che hanno firmato anche capolavori come *Il castello di Cagliostro* e vi godrete un'esplosiva notizia che vi farà salire il sangue alla testa: chi incontrerà Lupin nel prossimo special televisivo diretto dal grande Osamu Dezai? Lo scoop vi aspetta a fine agosto su **Mitico 15**!

SERVIZIO A CURA DI ANDREA DENTUTO E CRISTINA D'AURIA

Il diciannove marzo alle 6:35 del mattino, dopo ormai un mese in cui versava in gravi condizioni, è morto per emorragia cerebrale Yasuo Yamada, character voice di Lupin III in Giappone. Per noi, da appena poche ore in Giappone, non c'è stato neppure il tempo di sperare in un miglioramento: apprendiamo impotenti la notizia del suo decesso appena avvenuto. Il giorno ventitre, alle dieci del mattino, nella tranquillità di uno dei templi più belli di Nakarneguro (Tokyo), si è svolto così il funerale di una delle voci più famose e amate del Giappone. La notizia è apparsa sui giornali e in televisione. La NTV, in un programma su Lupin III, l'ha ricordato come uno tra i maggiori fautori della popolarità del personaggio. Yasuo Yamada è stato attore di teatro (ricordiamo per esempio *Nihonjin No Heso*, L'ombelico dei Giapponesi), e ha messo in scena, tra le altre, le opere più belle dello scrittore Hisashi Inoue, mentre come doppiatore per il gruppo teatrale Eco era noto in Giappone per aver dato la voce a Clint Eastwood e Jean Paul Belmondo. Prima che fosse ricoverato, quando mancavano pochi giorni all'inizio delle registrazioni delle voci, l'ultimo film di Lupin III, **Kutabare! Nostradamus**, appena completato, aveva già cominciato a essere pubblicizzato con manifesti e immagini riportanti il suo nome, ma purtroppo la TMS è stata presto costretta, con molto rammarico, a cercare in fretta qualcuno che fosse in grado di sostituirlo nel migliore dei modi.

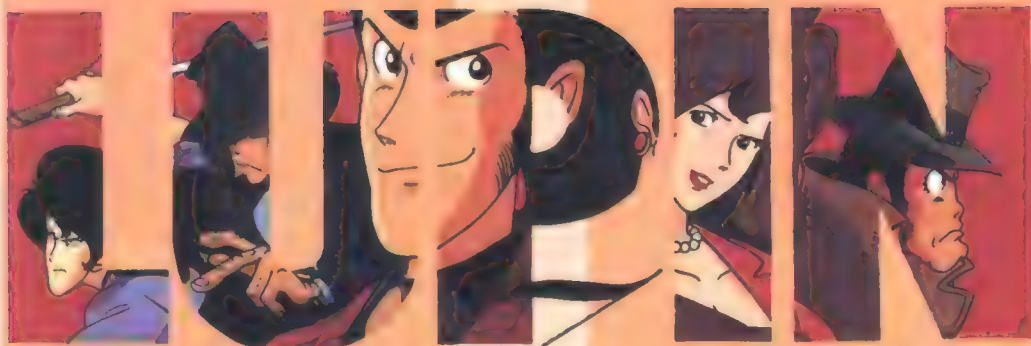
Quello di questo mese potrebbe sembrare un normale appuntamento con *Graffi & Graffiti*: sotto i riflettori troviamo infatti un autore giapponese, un romanzo nostalgico con momenti di sottile umorismo, nonché una trasposizione cinematografica con regista e attori da Oscar. E invece non è così. Kazuo Ishiguro è nato a Nagasaki nel 1954, è vero, ma dal 1960 vive in Inghilterra: si è trasferito a Londra con la famiglia quando aveva appena cinque anni, e ha studiato all'università del Kent e in quella dell'East Anglia. Pur contaminato dalla nuova cultura occidentale, però, Ishiguro non abbandona le sue radici ed esordisce nel mondo dell'editoria firmando un romanzo ambientato proprio in Giappone. Siamo nel 1982 e *Un pallido orizzonte di colline* (pubblicato in Italia da Einaudi nel 1991) viene accolto con critiche lusinghiere. Sempre giapponese è l'ambientazione de *L'artista*: scritto nel 1986 e pubblicato dopo appena due anni per i tipi della Rizzoli, il romanzo dedicato all'autoanalisi di Masuji Ono - un artista di regime costretto a fare i conti con il pro-

prio passato - gode oggi di una nuova edizione grazie alla Einaudi (che per l'occasione si è riappropriata del titolo originale completo, *Un artista del mondo effimero*). Il romanzo che ha consacrato Ishiguro nel firmamento della narrativa contemporanea ha tuttavia una struttura narrativa più europea, tanto da proporsi come una perfetta tragicommedia inglese. **Quel che resta del giorno** è infatti un diario di ricordi che unisce momenti di pungente ironia ad altri più cupi e melanconici: al centro della storia troviamo un irreprensibile maggiordomo, Mr. Stevens, in viaggio attraverso la Cornovaglia. Deve incontrare Miss Kenton per proporle di tornare a Darlington Hall in qualità di governante: molto è cambiato da quando la residenza è passata nelle mani dell'americano Farraday, e Stevens ripensa agli anni spesi al servizio del precedente proprietario, un gentiluomo moralmente discutibile. Tradotto in ventidue lingue e vincitore del prestigioso Booker Prize, **Quel che resta del giorno** si trasforma presto in un capolavoro cinematografico nelle mani di James Ivory, straordinario regista abituato a lavorare sui testi letterari del passato: suoi sono *Camera con vista*, *Maurice*, *Casa Howard* (tutti di E. M. Forster) e *I Bostoniani* (di H. James). Il film, da poco disponibile in videocassetta, vede interpreti Anthony Hopkins ed Emma Thompson, gli stessi magici protagonisti di *Casa Howard*.

Massimiliano De Giovanni

Kazuo Ishiguro
QUEL CHE RESTA DEL GIORNO
Einaudi, 294 pagine, lire 13.000

James Ivory
QUEL CHE RESTA DEL GIORNO
Columbia Tristar Home Video, 129 minuti, lire 32.000/34.000

«La dignità, in un maggiordomo, ha a che fare, fondamentalmente, con la capacità di non abbandonare il professionista nel quale si incarna. Maggiordomi di minor levatura sono pronti, alla minima provocazione, a metter da parte la loro figura professionale per lasciare emergere la dimensione privata. Per simili personaggi, fare il maggiordomo è come recitare in una pantomima; basta una spinta, un lieve inciampo, ed ecco che la facciata cade scoprendo l'attore che c'è sotto. I grandi maggiordomi sono grandi proprio per la capacità che hanno di vivere all'interno del ruolo professionale e di viverci fino in fondo; sono individui che non si fanno sconvolgere da eventi esterni, per quanto sorprendenti, allarmanti o irritanti questi possano essere. Essi puntano su di sé la loro professionalità allo stesso modo in cui un vero gentiluomo porta l'abito che indossa: e cioè senza consentire a dei mascalzoni o alle circostanze di strapparglielo di dosso davanti agli occhi di tutti; sarà egli stesso ad abbandonarlo quando stabilirà di farlo e soltanto allora, cosa che invariabilmente accadrà quando egli sarà rigorosamente solo. Si tratta, come dicevo, di una questione di 'dignità'» **KI**

LUPIN the 3rd

Il Giorno 31 marzo, assieme al maestro **Monkey Punch** e a sua moglie, ci siamo recati in treno in una cittadina un po' fuori Tokio, dalla cui stazione un'auto della TMS ci ha accompagnati agli studios del centro di sviluppo, in cui l'ultimo film di **Lupin III** è stato portato dalla matrice originaria su pellicola cinematografica. Lì eravamo attesi per la prima proiezione assoluta del film, in una comoda saletta in cui erano riuniti per l'occasione i produttori e il nucleo centrale dello staff, capeggiato dal regista generale Shunya Ito.

Ci siamo accomodati e il film ha avuto subito inizio. Si tratta senz'altro di un'ottima opera, in cui il character design, e in particolare alcune scene, ci hanno fatto avvertire il peso che essa avrà nella filmografia di **Lupin III**. A pellicola terminata, è apparsa, bianca su fondo nero, la scritta "A Yasuo Yamada, eterno Lupin III : grazie" , alla quale è immediatamente seguito l'applauso generale. Subito dopo, siamo andati tutti in una sala, dove il regista e **Monkey Punch** hanno esposto le loro opinioni finali. Lì abbiamo fatto conoscenza con il sostituto di Yamada scelto dalla TMS, Kanichi Kurita, un noto imitatore che è riuscito in più punti a raggiungere ottimi livelli, soprattutto recitativi. Ito si è detto soddisfatto del prodotto finale, e così pure **Monkey Punch**. Anche la nostra opinione è stata ascoltata con interesse, poiché, sebbene conoscessimo già la sceneggiatura e gli e-conte, rappresentava per tutti la risposta del pubblico, e soprattutto di quello affezionato a Lupin. La parola è stata poi presa da Kurita che, recitando a tratti con la voce di Yamada, ha simpaticamente esposto alcuni punti in cui ha trovato difficile rendere l'espressività e il timbro dell'originale; comunque, alla fine ha affermato di essersi trovato a suo agio, tanto che sarebbe andato avanti all'infinito. Ito è stato il primo, a causa di numerosi impegni, a lasciare la sala, seguito poi da noi assieme a Monkey Punch e sua moglie. Lungo il ritorno, fermandoci con calma in un ristorante, abbiamo continuato a parlare del film con il maestro, soprattutto delle scene d'azione, tutte mozzafiato (grazie anche a un'ottima colonna sonora), e delle due scene d'amore tra Lupin e Fujiko, entrambe molto romantiche e

© Monkey Punch / TMS

intense. Il successivo appuntamento era per l'11 aprile alle 19, davanti al New Toho Cinema1, a Gienza, per la proiezione del film a un pubblico di soli invitati: registi, animatori di altre case di produzione, critici, giornalisti, ecc. Giunti con un certo anticipo al luogo di incontro fissato per lo staff, siamo stati accolti dal sorridente Tadahiko Matsumoto, produttore esecutivo della TMS, l'unico già lì. Monkey Punch è arrivato puntuale; per l'occasione indossava la cravatta che gli avevamo regalato a Natale. In sala ci è stato consegnato un pamphlet speciale e, prima dell'inizio della proiezione, Monkey Punch, Ito e Iori Sokagami, la cantante del bellissimo brano finale, intitolato "Ai no Isuzuki" ("La continuazione dell'amore"), hanno presentato il film sul palco. Ito ha raccontato delle difficoltà iniziali per lui, abituato a lavorare con attori dal vero, a dirigere un film in animazione, e quindi di come la professionalità e la simpatia del suo amico co-regista Takeshi Shirato lo abbiano più volte aiutato in maniera considerevole. Assieme a Monkey Punch ha poi reso ancora omaggio a Yamada, con parole che hanno emozionato il pubblico, facendo così che in sua memoria esplodesse un applauso spontaneo. Iori Sakagami ha raccontato invece della sua grande passione per l'animazione, e che, se si potesse trasformare in una delle eroine che a lei piacciono tanto, sceglierebbe proprio Fujiko, per la sua grande determinazione, intelligenza e bellezza. Tra gli altri invitati, Makio Ihone e Goro Naya, rispettivamente voci di Goeman e Zenigata, erano assenti, l'uno per impegni improrogabili e l'altro per una degenza ospedaliera dovuta a una delicata operazione.

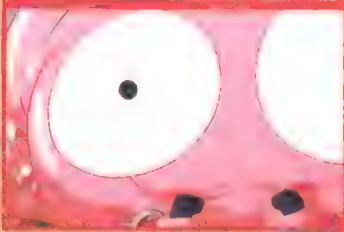
La prima pubblica del film, avvenuta il 22 dello stesso mese, ha fatto balzare **Kutabare! Nostradamus** immediatamente al 3° posto nella classifica dei lungometraggi più visti, dopo *Forrest Gump* e *Stargate*. Allo Shin Toho Cinema 1 quel giorno erano presenti ancora alcuni membri dello staff per concedere autografi. La folla era immensa ed esaltata, e attendeva pazientemente l'apertura in una fila lunghissima. La Nippon Television (NTV), produttore associato alla TMS, nel periodo di programmazione del film ha spesso parlato di **Lupin** nei suoi spettacoli serali, invitando a partecipare alle proprie iniziative i character voice, come a esempio la piccola Yumi Adachi. L'idea più simpatica è stata quella di far giocare attraverso il televisore gli spettatori a casa con un videogioco ispirato al film, in cui si dovevano far muovere, con la propria voce, i personaggi in versione SD.

Un vecchio proclama, su un palco, con un libro al cielo, la fede in Nostradamus: chi è quest'uomo?

© Monkey Punch / TMS

LA TRAMA

A Rio de Janeiro, in una festosa notte di Carnevale, due silenziose figure saltano tra i palazzi: si tratta di Lupin e Jigen, trionfanti per il furto appena commesso di un meraviglioso diamante, grande come una mela e dall'enorme valore. Lupin nasconde immediatamente il gioiello in una

bambola, per potersi muovere liberamente tra la folla; questo sistema sarà di certo ottimo anche per uscire dal Paese, e per collocare così quest'ultimo trofeo nella sua collezione privata. Per strada, però, s'imbatte in una coloratissima fanciulla dai modi gentili, che rivela ben presto di non essere altri che Zenigata. A nulla comunque vale l'inseguimento dell'ispettore: Lupin e Jigen, montati su una jeep, riescono a salire su un aereo passeggeri in partenza dall'aereoporto, e ben presto sono già al riposo su comode poltrone. Mentre Lupin, sorridendo, tiene in mano la bambola, una bambina sui 10 anni, indispettita, gli si avvicina e ,dandogli praticamente del maniaco, gliela toglie. A nulla serve parlare per riaverla, la piccola si reca al suo posto e lascia regolare la cosa alla sua tutrice, Fujiko Mine. Lupin è felice dell'incontro ma in quel momento, mentre cerca di spiegarsi, un drammatico imprevisto spezza ogni discorso: alcuni uomini armati e mascherati minacciano i passeggeri e dirottano l'aereo verso la pista più vicina. Qui fanno scendere tutti e un elicottero, approfittando del panico generale, rapisce la bambina (che ha ancora con sé la bambola) dalla custodia Fujiko. Lupin non può far altro che assistere impotente alla scena, di cui non riesce a capire il motivo. A svelare qualcosa di più è Fujiko, che conduce i due amici in America, nell'Earth Building, un nuovo palazzo di proprietà di Douglas, un uomo molto importante candidato alla presidenza nelle ormai prossime elezioni e padre di Julia, la bambina rapita; ella spiega di aver ricevuto un assegno da 50.000.000 $ da uno sconosciuto per rubare il manoscritto di Nostradamus, che sembra sia nelle mani del politico. L'Earth Building è un palazzo di 200 piani, alto 1000 metri e strutturato all'interno come una città autosufficiente, con appartamenti, uffici, campo di calcio, pista sciistica, ecc. Mentre i tre chiacchierano in un bar al 170° piano, in uno degli ultimi venti piani, inaccesibili al pubblico, Douglas sta tenendo un comizio da trasmettere in televisione. Improvvisamente, qualcuno si inserisce sugli schermi: è Chris, capo degli uomini di Raizuly, leader e predicatore della setta di Nostradamus; è lui che ha la bambina e, in cambio della sua liberazione, pretende il ritiro di Douglas dalla scena politica e il libro del profeta. Nel frattempo, Lupin è riuscito a penetrare con Jigen all'interno della zona riservata; qui li aspettano una serie di disavventure 'acquatiche' (un po' come in *Cagliostro*) e straordinarie (il tetto del palazzo s'inclina e cadono nel vuoto) che li porteranno a rinunciare, ma soltanto per il momento, a ogni ulteriore investigazione. Fujiko viene rapita dagli uomini di Chris; Lupin ne viene a conoscenza da Zeni-gata, e poco dopo incontra Goemon, che è appena giun-

© Monkey Punch / TMS

© Monkey Punch / TMS

Sopra, immagini [illegible] A lato, Jigen © Monkey Punch/ TMS

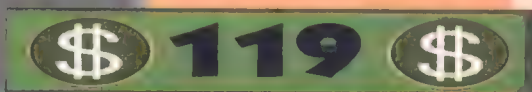
© Monkey Punch / TMS

to da Roma dove ha scoperto alcune cose importanti su Raizuly.
Improvvisamente, la scena si sposta in alto mare: alcuni detenuti vengono sbarcati su un' isola, dove è collocata una delle più anguste prigioni del globo terracqueo; tra gli altri vi è anche Lupin, già in perfetta divisa a righe bianche e celesti. Il suo obiettivo è comunicare con Philippe, un vecchio ladro con un occhio di vetro, che conosce il modo per penetrare nella fantascientifica cassaforte di Douglas, situata al 200° piano dell'Earth Building. Anche Chris, però, mira al vecchio, e tenta di estorcergli il segreto con la tortura, ma non riesce a ricavarne nulla; egli, malato di cuore, muore ben presto. Lupin, che cercava di scappare con lui, conserva, in ricordo di un'amicizia mai approfondita abbastanza, il suo occhio di vetro, custode forse di immagini importanti che al vecchio sarebbe piaciuto raccontare. A questo punto non gli resta che aspettare Jigen e Goemon, chiamati grazie a una radiotrasmittente incapsulata in un dente; essi

Sopra e a fianco, alcune immagini del film. In Basso, Monkey Punch alla presentazione della prima del film © Monkey Punch / TMS

arrivano in elicottero contemporaneamente al perfido Chris, che riesce a ferire Lupin, impedendogli così la fuga. Rimasto privo di sensi in acqua, attaccato a un tronco per giorni, Lupin viene fortunatamenta salvato da Sergio, un giovane pescatore, e portato in un capanno per essere curato. A farlo guarire dai violenti brividi di febbre è proprio Fujiko, che lo riscalda con il suo corpo. Quando egli si riprende, la chiama per nome, ma lei dice di chiamarsi Tanya e di essere un'adepta della fede di Nostradamus: Lupin è infatti capitato proprio nel covo della setta, e ben presto finisce in una nuova cella.
Ma è difficile tenere Lupin imprigionato per molto tempo e, con l'aiuto involontario di Fujiko, che viene premiata con un dolcissimo bacio, egli è di nuovo libero. Logicamente non si allontana senza la propria donna e Julia, con la quale ella divideva la sua stanza. A tenere Fujiko sotto il completo controllo della setta era una fascetta al polso, dotata di punte ipnotiche, che la faceva obbedire ciecamente a ogni ordine. Purtroppo, durante l'estenuante fuga in barca, Julia viene nuovamente catturata da Chris, le cui intenzioni ormai sono chiare: vuole per sé tutto il potere, tanto da sfidare lo stesso Raizuly. Fa infatti sistemare da una squa-

dra di calcio sotto impnosi ospite di Douglas, decine di palloni-bombe in tutto l'Earth Building, dove si reca con la bambina, diretto alla cassaforte. Chris ha scoperto che, per aprire quest'ultima , basta far riconoscere a uno speciale congegno, posto all'entrata della cassaforte, la pupilla di Julia; ormai sente sua la vittoria. Ma anche Lupin possiede una carta vincente: l'occhio di vetro di Philippe, che il vecchio aveva costruito appositamente, in modo che funzionasse allo stesso scopo.
L'atmosfera è tesa quando Lupin e Jigen entrano nella cassaforte: tra l'altro Chris li ha già preceduti all'interno. Appena dentro, i due amici si sentono inspiegabilmente catapultati in uno mondo parallelo, in cui avvertono sensazioni terrificanti; ma ben presto sentono la voce di Julia che li chiama: ella, con una scheda magnetica, spegne il micidiale antifurto virtuale che li stava condizionando, e del quale invece Chris rimane vittima. Quest'ultimo, però, prima d'impazzire del tutto, davanti agli occhi di Raizuly accorso in quel momento fa scoppiare le bombe premendo un comando a distanza nascosto nel suo orologio. Tutto il palazzo crolla, Chris e Raizuly muoiono schiacciati dalle macerie, mentre Lupin e Julia, in uno slalom mozzafiato, riescono a ritrovarsi fuori in tempo. Tutto è finito bene, Julia può riabbracciare i suoi genitori, ma ai nostri amici cosa è rimasto? Fujiko scopre che l'assegno da 50.000.000 $ a nome di Raizuly è scoperto, e Lupin, che nella cassaforte si era impossessato del Libro di Nostradamus, scopre che la piccola ci aveva scritto sopra per gioco, rendendolo illeggibile e senza valore. Ma ecco che Julia mostra loro il grosso diamante: l'aveva scoperto nella bambola e aspettava l'occasione per restituirlo. Trovato il buon caro vecchio ispettore, possono allontanarsi tranquilli nel tramonto con la loro fedele Fiat 500.

LUPIN GOODS
Così come per tutte le anteprime di lungometraggi in animazione, anche per **Kutabare! Nostradamus** era possibile acquistare diversi tipi di gadgets legati a quest'ultimo film del nostro infallibile ladro in uno spazio predisposto per l'occasione nei cinema in cui veniva proiettato. Oltre all'immancabile pamphlet, sempre ricco di immagini mozzafiato e con un bellissimo poster centrale, è stata posta in vendita una serie di 4 spilline in metallo e di 4 adesivi, tra cui purtroppo era assente Zenigata, una carta telefonica da 50 scatti con la locandina del film, un portafoglio, un poster, un romantico 'shitagiki (tavoletta di plastica su cui poggiarsi per scrivere), un portamine, e infine due pupazzi snodati in gomma, con l'anima in fil di ferro, di Lupin e Fujiko, alti 12 cm. L'interesse maggiore è stato però ottenuto da un coloratissimo libro prodotto dalla Ascii, contenente a sua volta un CD-ROM con sceneggiatura, e-conte, immagini dei protagonisti, dati, ecc. Su questo paradisiaco bancone erano presenti anche altri prodotti già sul mercato, alcuni da molto tempo, altri da meno: le bambole in rapporto 1/6 dei cinque protagonisti, tratti da *Cagliostro*, e di Clarisse in una sola delle due versioni, quella in gonna e camicetta (l'altra, in vestito da sposa, di migliore fattura, è stata stampata in pochissime copie e da parecchio è esaurita.), i CD Box 1, 2 e 3, i laser disk e le videocassette dei quattro precedenti film cinematografici, nonché l'ultimo LD in versione limitata, con tutte le presentazioni televisive di Lupin fatte dal 1971 al 1995, compreso **Kutabare! Nostradamus**. La ESSO, per la nuova campagna pubblicitaria, ha scelto la banda Lupin come testimonial, e ha letteralmente tappezzato i propri distributori di benzina con manifesti che li raffigurano nella loro 500. Inoltre, per

i propri clienti si è fatta creare una linea di prodotti da porre in palio come montepremi di una lotteria. I gadgets sono: due diverse tazze di vetro, due carte telefoniche da 50 scatti, un simpaticissimo telo da mare e una borsa trasformabile in stuoia.

LO STAFF

Anche stavolta la TMS ha riunito per **Lupin III** alcuni dei più grandi professionisti dell'animazione nipponica. Per questa occasione, ha pensato però di arricchire una delle parti fondamentali nella realizzazione di un film, la regia, inserendo nello staff, nel ruolo di caporegista, Shunya Ito, un autore di film dal vero, che ha logicamente immaginato le inquadrature come se si trattasse di reali riprese in esterni. Laureato all'Università di Belle Arti di Tokio, Ito è ricordato soprattutto per *Sasori*, un film molto apprezzato dalla critica. Come suo co-regista è stato scelto il quarantanovenne Takeshi Shirato, un nome noto agli appassionati dell'animazione giapponese per essere stato 'sakkan' e regista in *Yamato*, *Cutie Honey*, *Odin*, *Kinnikuman*, *Shin GeGeGe no Kitaro*, *Yamato 2520* e altri; egli ha realizzato gli e-conte insieme a due grandi autori di Lupin III, Kazuhide Tomonaga ("Shin Lupin III", "Cagliostro", "Fuma) e Nobuo Tomizawa ("Shin Lupin III", "Cagliostro"). Questi ultimi due, insieme all'abile Sakkan Kenji Hachizaki, si sono occupati anche dei numerosi e complessi image sketches. I disegni sono stati realizzati tutti dallo studio Telecom della TMS. La sceneggiatura è stata scritta da Ito e Hiroshi Kashiwabara (sceneggiatore degli ep. n° 32, 34, 44 e 50 della terza serie, e dei primi 5 special tv). La colonna sonora è ancora una volta opera di Yuji Ohno, come sempre capace di esaltare ed emozionare con le proprie melodie. Tra i ringraziamenti figurano l'insuperabile Yasuo Otsuka, in onore del quale fanno la loro comparsa la jeep e l'inossidabile Fiat 500, e il conosciutissimo Studio Ghibli. Le voci sono anch'esse vecchie conoscenze: Eiko Masuyama è Fujiko Mine, Kiyoshi Kobayashi è Daisuke Jigen, Makio Inone è Goemon Ishikawa, Goro Naya è l'ispettore Zenigata, Kanichi Kurita interpreta Lupin III e Yumi Adachi la piccola Julia.

Kutabare! Nostradamus è senz'altro un film di grande impatto, di ottima linea grafica: il character design dei protagonisti è ineccepibile, le scenografie sono molto accurate e possiedono bellissime tonalità di colore, e per l'occasione sono stati studiati svariati effetti speciali che colpiscono piacevolmente lo spettatore. La presenza di Ito alla regia ha portato in alcune delle sequenze una velocità un po' insolita rispetto a quelle tipiche dell'animazione, che però conferisce un originale effetto di realismo. Solo la sceneggiatura presenta, purtroppo, alcuni piccoli problemi, riunibili perloppiù nel fatto che Lupin è troppo spesso in balia degli avvenimenti.

Andrea Dentuto
Cristina D'Auria

La Rubrika del KAPPA

Carciofi melanzanati a tutti! Vi parlo dal solito zocco di legno galleggiante, che però ho provveduto a trasferire al mare. 'O sole! 'O mare! Ahh... Ho fatto conoscenza con un certo Gino la Kozza, di professione mitile ignoto, che ha deciso di passare le sue vacanze aggrappato al mio zocco con tutta la famiglia; il fatto è che mi stanno facendo diventare scemo, perché le due figlie Nina e Pina sono sempre avvinghiate auricolarmente (avete mai visto una cozza con le orecchie?) allo stereo con quei cucurbitacei dei Take That, che io preferisco chiamare i '*Beccate Questo*'... Aiuto! Basta! Invoco l'aiuto di Amnesty International! Chiedo soccorso al WWF! La soluzione è controbattere con un po' di Spirito di Vino zuccheristico, alitare sulle due cozzette al ritmo di "X colpa di chi?" (chi-chi-chi-chi-chicchi-chirichì) e farle annegare, loro, lo stereo e i Beccate Questo! Passiamo alle cose serie. In anteprima socio-traumatologica sono in grado di mostrarvi le prime immagini di **Memories**, il film d'animazione tratto dal volumazzo **Memorie** di Katsuhiro Otomo. Vi piacerebbe vederlo, vero? A quanto risulta, la qualità 'artistica' dovrebbe essere la stessa (e forse di più) del celeberrimo *Robot Carnival*, ma si dice che la trama farà faville (a differenza degli alti e bassi del pur bellissimo film appena citato). Tre episodi in tutto e, a quanto ho capito, l'unico ad avere a che fare con il volume a fumetti dell'Otomo è il primo, intitolato **Magnetic Rose**, che riprende in pratica il racconto **Memorie** (andatevelo a rileggere!); gli altri due si titoleggiano **Stink Bomb** e **Cannon Fodder**, e sono realizzati con stili meno realistici del primo, l'uno tendente all'umoristico, l'altro al grottesco. Se non altro si preannuncia qualcosa di interessante... Voi cosa ne dite? Magari si potrebbe visionare alla terza Kappa Konvention, magari in pellicola, magari il più presto possibile! Io ho lanciato l'idea, a voi cercare di convincere i quattro (indaffaratissimi) Kappagaùrri redazionistici. In attesa della suddetta festa italiana dei manga-anime-fan, che ne direste di andare a fare un giretto in Giappone nel regno degli *otaku*? No, non sto parlando di passeggiare per le librerie di fumetti o entrare in qualche cinema a vedere la prima di un film d'animazione: vi sto proprio dicendo che fra non molto avremo la possibilità di salire sul ponte della Yamato, partecipare a un inseguimento con Lupin III e Zenigata, andare a spasso per strada con Heidi e Totoro, andare sulle montagne russe a bordo del Galaxy Express 999 o esplorare le varie parti meccaniche di Gundam! Sono diventato scemo completamente? No! La notizia è più che vera, e riguarda un progetto segretissimo che addirittura nello stesso Paese del Sol Levante conoscono: la nostra fedele Agenzia Talpa & Co. ha colpito ancora, e, dopo aver contattato i *lupinistici* Andrea Dentuto e Cristina D'Auria che attualmente colà si tro-

MOLTO INTERESSEVOLE!

[illegible]

VERAMENTE GAURRO!

A fianco, una foto di Rumiko Takahashi

vano, ha ottenuto le seguenti slurpose informazioni! « Nei dintorni di Tokyo sorgerà una struttura che raccoglierà le atmosfere di numerosissimi anime! » « Il parco divertimenti **Tokyo Otakuland** diverrà una realtà! » «Il terreno è già stato acquistato, le planimetrie e alcuni progetti esistono già, ma passeranno ancora diversi mesi - forse un anno - prima che l'annuncio ufficiale venga diramato! » «Al suo interno sarà creato anche un museo storico in cui saranno collocate tutte le opere o edizioni rare che anche gli appassionati più esperti conoscono solo di fama! »
Insomma, è o non è il paese del Bengodi di ogni anime-fan? Finalmente una pseudo-Disneyland anche per gli amanti del made in Japan! Che dite, iniziamo a chiedere Kappa-sconti per macro-comitive? Okay, rilassiamoci un pò' con qualche amenità. E qui entra in gioco Kappella 2000, o meglio RadioServa International, o meglio "tutto quello che *non* volevate sapere sui vostri autori preferiti, ma che noi vi diciamo lo stesso"! Dopo la follia mistica dell'autrice di **Jenny la tennista** e dopo lo scoop del mese scorso a proposito dei **Cavalieri dello Zodiaco**, andiamo a toccare (con garbo, dato che si tratta di signore) coloro che dovrebbero essere il simbolo della leggiadria, della gentilezza e dell'amabilità: le autrici di manga per ragazze. Taeko Watanabe (autrice di **Family**, la cui serie animata è passata anche in Italia) e Minako Narita (autrice del forse troppo adorato **Cypher**) erano conosciute come due grandi amiche, tanto che, addirittura, spesso collaboravano per la creazione di fumetti. Questo almeno finché la signorina Narita non ha scoperto che la cara Taeko era una specie di esasperazione in carne e ossa del buon vecchio Actarus-Daisuke Umon-Duke Fleed; vi ricordate quando il pilota di Goldrake-Grendizer si arrabbiava con il povero Alcor-Rio-Koji Kabuto perché non faceva attenzione a dove metteva i piedi, rischiando di uccidere le povere formichine? Be' se andate a trovare l'autrice di **Family**, evitate di farle favori del tipo "schiacciare uno scarafaggio che passava di lì per caso": La povera Minako Narita

OTAKU 100%

l'ha fatto, e si è trovata catapultata attraverso tre stanze grazie alla latente ma evidentemente mostruosa forza della Watanabe, al grido di « Anche gli scarafaggi hanno il diritto di vivere! » Non finirò mai di dirlo: è proprio vero che i fumetti fanno male! Per cui, occhio, fanzinotteri ambulanti! Fate sì che il fumetto resti un divertimento per voi, altrimenti la neuro è sempre pronta ad accogliere nuovi ospiti. Se fate i bravi, prometto di recensire le vostre fanze/proze/rivi/magaz/cumul-di-cartacc/fotocopiazze; vi prometto che lo farò soprattutto se me le spedirete, altrimenti *cippirimerlo*. Sotto a chi tocca. Tocca ai gaùrropodi di **Fundoshi**, che sbattono tette in copertina a partire dal primo numero dichiarando che la fanza contiene frasi che potrebbero urtare la sensibilità di molti, per cui è vietata ai minori di 40 anni. A parte queste battutacce aberranti (peggio di quelle del Paguro Bernardo), la fanzerotta fotocopiotta si mantiene molto bene grazie a una tecnica di recensione fumettistica 'triangolata': ogni manga viene sottoposto all'attenzione di tre recensori, per cui, se volete il parere di più di una persona per i vostri futuri acquisti, adesso sapete a chi rivolgervi, dato che il costo di copertina è veramente irrisorio, e potrete sicuramente permettervela, brutti taccagnacci che non siete altro! Se vi interessa, scrivete a **Fundoshi** c/o Mario Portas, via Borsi 115, 10149 Torino. Se invece siete fan sfegatati, spolmonati e stracheati di Lamù, **L.A.I.** è la fanza specialistica in fotocopia che fa per voi. E' presentata dalla Lamù Associazione Italiana (da cui il titolo siglato) e si propone sotto il vessillo della "cultura del sogno". Ci trovate racconti, disegni, recensioni, news e fumetti fatti in casa (come le tagliatelle della nonna) dagli stessi appartenenti al club, di cui potrete far parte anche voi scrivendo a **L.A.I.** c/o Mario Vescovi, via Spagnoli 61, 00144 Roma. Alé!

LAMPO NEWS

Dragon Stop -Esce proprio in questi giorni l'ultimo volumetto giapponese originale di **Dragon Ball**! Eh sì! Toriyama ha detto «stop», e così le avventure di Goku & amici si concluderanno in un gran finale. Mi chiedo se Toriyama abbia aspettato la pubblicazione italiana, prima di prendere questa decisione! Vabbe': tanto, per quel che ci riguarda, avremo il nostro quindicinale "che si legge a rovescio" per la bellezza di altri tre anni!

Maikeru Jakkuson - Il celebre cantante ballerino alla candeggina Michael Jackson ne ha combinata un'altra delle sue. Dopo esser stato al centro di vicende equivoche e imbarazzanti (*presunto* pedofilo e *forse* involontario scopiazzatore di canzoni di Albano), il nostro lifting zebrato vivente ce la mette tutta per farsi massacrare anche dagli occhi a mandorla: nel video di **Scream**, la canzone che *illo* urla assieme alla sorellina Janet (l'unica della famiglia che non gli dà addosso ultimamente), appaiono le immagini di alcuni cartoni animati quali **Babil Junior** e **Zillion**. Buona ricerca sui canali videomusicali, forzatacci del telecomando!Concludo con il **Buon Kompleanno** a zia **Yumiko "Georgie" Igarashi**, che il 26 corrente mese accumula quarantaquattro anni in fila per tre col resto di due, e vi lascio alle Rubrikappe trasversali, quelle nei box rossicci, che a quanto pare sono le più attese ogni mese. Buone vakanze!

Il Kappa

IL TELE VR TROOPERS ISORE

Sopra, da sinistra, Katy, Ryane Gibi nella sala di controllo.
© Saban International

Ecco i **V.R. Troopers**: un giocatore di football che sarebbe dovuto diventare Jason in *Power Rangers*, una ballerina di fila degli Oscar televisivi e un fotomodello - diventato attore grazie alla madre - saranno i supereroi del '96.

Un'estate ricca di emozioni. La nostra TV non va in vacanza, semmai ce la portiamo noi! Assieme all'asciugamano e all'abbrozante, è entrato a far parte del corredo anche il televisorino a cristalli liquidi; come perdersi il telefilm in prima visione o la nuova serie di Gigi? E se nella seconda metà di agosto avremo un po' di tregua, l'autunno sarà travolgente. Tra le molte novità che vedremo sul piccolo schermo a settembre, ci sarà la nuova produzione di *Saban*, uno spettacolo che coniuga ancora una volta il *sentai* giapponese con la fiction americana. Dopo il clamoroso successo di *Mighty Morphin* e *Power Rangers* - inaspettato anche per i suoi creatori -, ecco dunque **Truppe della realtà virtuale**, un serial di supereroi in costume. E se noi dovremo aspettare ancora un mese per poter seguire queste avventure, i ragazzi inglesi lo hanno già fatto in aprile, e i primi giudizi sono molto positivi. Del resto, **V.R. Troopers** è stato confezionato secondo la ricetta che ha fatto dei *Power Rangers* lo show per ragazzi più seguito in Europa. La squadra dei V.R. è composta da tre elementi: due reagazzi, Rayan e Gibi, e la bella e grintosa Katy. Sulle pagine di **Kappa** avete già avuto modo di conoscere i tre giovani che prestano il volto e la voce alla truppa; ora, a distanza di un paio di mesi, facciamo con loro il punto della situazione, proponendovi in anteprima le immagini del telefilm. «In America V.R. sta andando alla grande, e il tuo personaggio sta riscuotendo un ottimo successo: che rapporto hai con Ryan?» «Penso di avere molto in comune con il personaggio che interpreto», risponde Brad Hawkins accarezzandosi la folta ciocca bionda, «E' un tipo introverso, leale, con pochi e buoni amici... Esattamente come me!» Ryan è anche un ottimo combattente e Brad lo alimenta grazie alle numerose discipline sportive praticate fin da ragazzo. Pensate che la cintura marrone in arti marziali l'ha conquistata a soli dieci anni! A un certo punto, però, Brad decide di abbandonare il karate, accettando una borsa di studio guadagnata alla scuola superiore come giocatore di football. Lascia così Summerville, città del South Carolina, per trasferirsi a Plano, centro del Texas che gli ha dato i natali. L'amore per il football dura poco, e non gli diamo torto! «Sul campo del college picchiano molto più forte di quanto non facciano alla high school!». A questo punto, Brad deve decidere che cosa fare della propria vita. Un giorno si sveglia e si trova davanti a un dilemma: «Avevo due possibilità: specializzarmi in psicologia o tentare la vita dello spettacolo, magari trovando casa a Hollywood». Ed è proprio qui che Hawkins si trasferisce nel 1993, armato di buona volontà e di un 'irresistibile sorriso' (parole delle scatenate fan). Comincia qui una lunga gavetta che lo porta in giro per le agenzie, facendolo passare da un provino all'altro... Il naturale talento, la prestanza fisica e, perché no, un pizzico di fortuna, lo catapultano ben presto in TV nella miniserie *Nord e Sud* (trasmessa anche qui da noi su Canale 5) e al cinema con il film *Shag*. Continua anche a fare audizioni e approda così alla Saban, proprio quando si sta mettendo insieme il cast di *Power Rangers*! Brad è diventato compagno di Kimberly e company, ma, grazie alla sua performance, verrà chiamato a vestire i panni del protagonista di **V.R. Troopers** (e non gli è andata affatto male, dal momento che Austin St. John, il Red Ranger, è stato fatto fuori). Ora Brad si gode la popolarità che gli regala il suo alter-ego Ryan Steel, e nel planning

Sopra, Brad Hawkins interpreta Ryan Steel. Brad aveva già partecipato ai provini dei Power Rangers
© Saban International

Sotto, i tre V.S nei loro costumi da combattimento.
© Saban International

© Saban International

ha già un nuovo obiettivo: «Voglio guadagnare la cintura nera! Sono fatto così: lavoro quando ho un obiettivo da raggiungere!». Hawkins è un tipo con le idee chiare, proprio come l'affascinante collega Sarah Brown, interprete di Katy Star. «Il mio personaggio mi somiglia molto: è una coi piedi per terra, che vive il suo tempo», afferma Sarah con la sua voce decisa e impostata, «Kaitlin è forte, caparbia, autosufficiente e possiede una buona dose di curiosità, adatta a chi vuole diventare giornalista!». Nata a Eureka, in California, Sarah si è trasferita presto a Los Angeles per seguire la strada dello spettacolo. Una decisione presa da giovanissima: «Mi portarono a vedere il film *Annie*, e da quel giorno fui certa che avrei fatto l'attrice». Nel suo curriculum, però, scopriamo con sorpresa che cominciò addirittura come regista, lavorando in piccole case di produzione. Nelle giornate della Brown ci sono state anche tantissime ore dedicate alla danza. Eccola tra le ballerine sul palco per la presentazione del *44° Annual Emmy Awards*. Bella e scattante, attira l'attenzione di qualcuno; viene così scritturata per una scena di danza per il film *Reality Bites*, che in seguito, ahimè, viene tagliata. La ragazza non è certo il tipo da scoraggiarsi, e continua imperterrita a proporsi, sino ad arrivare al decisivo provino in Saban. «Il passato artistico da ballerina» - dice la Brown - «non mi ha aiutata. I movimenti della danza devono essere dolci ed esteticamente perfetti, mentre le arti marziali sono diversi. Anch'io, come i miei compagni di lavoro, ho scoperto di avere molte cose in comune con il personaggio che interpreto!». Oltre a praticare come

[illegible] cane parlante Jeb; in alto, Gibi (Michael Calvin Bacon).
© Saban International

Brad le arti marziali, nel 1986 Michael si è iscritto a un college del New Hampshire, dove frequenta un corso di informatica. Non per niente dice ridendo: «Gibi è un mago del computer!» Se vediamo Bacon al lavoro, lo dobbiamo anche a sua madre, che lo spinse a fare il modello quando ancora era un ragazzo: «Devo molto alla mia immaginazione, che si è sviluppata enormemente nei sette anni che ho passato in Germania! Lì mi sentivo molto solo e passavo intere giornate a fantasticare guardando *L'uomo da sei milioni di dollari* e i film di *Guerre stellari*». Dopo spot e servizi fotografici, Michael passa ben presto alla recitazione partecipando a molti lavori televisivi e teatrali. Tra i suoi film, il poliziesco *Short Cuts* e *Invitation to die*.

Nicola Bartolini Carrassi

Sotto, a sinistra, Sara Brown è Katy, un'aspirante giornalista. [illegible]
© Saban International

EDIZIONE ITALIANA A CURA DELLA DENEB FILM (Milano)

Direttore del doppiaggio: [illegible]

RYAN: [illegible]

GIBI: [illegible]

KATY: [illegible]

© 1980 Toho Tezuka Productions 1995 Yamato S.r.l.

DISEGNI
ooooo
STORIA
ooooo
ANIMAZIONI
oooo
REGIA
oooo
COLONNA SONORA
oooo
VERSIONE ITALIANA
oooo

Benvenuti al nostro consueto (si fa per dire) appuntamento con l'animazione nipponica in videocassetta. Come avrete sicuramente notato a colpo d'occhio, questo mese **Stop Motion** è in stereofonia, quindi, accomodatevi, rilassatevi e allacciatevi le cinture perché partiamo subito con la prima proposta in videocassetta: **L'uccello di fuoco 2772** (*Hi No Tori 2772 Ai No Cosmozone*, Yamato Video nr. 30, 116', L. 39.900). Il nome del grande Osamu Tezuka è sempre sinonimo di grande film d'animazione, e di sicuro **L'uccello di fuoco 2772** non delude le aspettative. Realizzato nel 1980 per il grande schermo (la versione commercializzata in videocassetta è quella della RAI, quindi è stato mantenuto il cinemascope), il film si presenta come un ottimo prodotto sia dal punto di vista delle animazioni, sia dal punto di vista della trama che appare veramente ricca e approfondita. I temi trattati da Tezuka sono quelli a lui più cari: il degrado della civiltà moderna, lo sfruttamento sconsiderato delle risorse energetiche e la conseguente e inevitabile autodistruzione del genere umano. Tezuka propone, non solo in questo film, ma anche in molte altre sue produzioni, basate sugli stessi argomenti, una formula sempre vincente per la salvezza del genere umano: l'amore universale. Esiste un elemento curioso che accomuna tutte le produzioni tezukiane e l'utilizzo dei propri personaggi in veste di attori. Mi spiego meglio: per fare un esempio, il direttore della prigione in **L'uccello di fuoco 2772**, altri non è che Black Jack, medico radiato dall'albo, protagonista di una serie animata a lui intitolata. Sempre Black Jack recita in ruoli cameo in molti altri film, e le parti vengono assegnate in base ai tratti caratteriali con cui è stato creato il personaggio come se si trattasse di un attore in carne e ossa. **In conclusione, un film del genere non può mancare in videoteca!**

Sulla scia delle precedenti uscite, è disponibile in videocassetta **Borgman-Lovers Rain** (*Choonsenshi Borgman-Lovers Rain*, Yamato Series OAV, 30', L. 25.900). Al termine della serie televisiva di Borgman, possiamo intuire, da quanto narrato in quest'ultima videocassetta dato che in Italia non è mai stata trasmessa, che si è svolto nel finale un sanguinoso duello che ha visto la morte di Memory non chiedetemi che ruolo avesse esattamente Memory nella serie perché non lo so, immagino fosse una buona amica del gruppo e che dirigesse le operazioni della squadra durante le battaglie. Comunque sia i fatti dell'ultima puntata della serie sconvolgono ancora la mente di Ryo, che vive fra sogni e realtà. La pioggia cade incessantemente per giorni, accompagnando Ryo nel

© 1990 NTV/Toho 1995 Yamato S.r.l.

DISEGNI	OOOOO
STORIA	OO
ANIMAZIONI	OOOO
REGIA	OOO
COLONNA SONORA	OOOO
VERSIONE ITALIANA	OOOOO

suo delirio, finché i fantasmi del passato non lo abbandoneranno per lasciare spazio al presente e all'amore che provano l'uno per l'altra lui e Anice. Con questa consapevolezza torna a splendere il sole. A occhio e croce il film è stato realizzato per concretizzare la storia d'amore tra Ryo e Anice, solo accennata durante la serie Il character design è dell'apprezzatissimo genio dell'animazione Michitaka Kikuchi, famosissimo anche in italia per le versioni animate di *Compiler*, *Bastard* e molti altri. **Anche per questo OAV vale il discorso già affrontato per gli altri: è come vedere un film dal secondo tempo!**

Un po' inconcludente risulta anche **Il vento dell'amnesia** (Manga nr. 16, 80', 39.900), nonostante la trama decisamente interessante: un giorno, in seguito a un forte vento, l'intera popolazione del pianeta terra dimentica qualsiasi cosa, questo genera incidenti a catena su tutto il globo riportando gli esseri umani a uno stato primitivo quasi pre-tribale. Il protagonista della storia, Wataru, grazie all'aiuto di un bambino paralitico nel cui cervello è stato inserito un microcomputer riesce pian piano ad acquisire nuove conoscenze. Prima di morire, il bambino affida a Wataru la missione di rieducare il genere umano. Durante il suo viaggio, il giovane fa la conoscienza di Sofia, una strana donna dotata oltre che di parola, di misteriosi poteri diretta, come lui, New York. I due decidono di proseguire il viaggio assieme. Lungo il cammino si verificano numerosi incontri con altri esseri umani, ma gli sforzi di wataru servono a ben poco. Il personaggio di Wataru è di un'ingenuità veramente poco credibile, soprattutto nei confronti di Sofia, che raccoglie senza preoccuparsi più di tanto del fatto che il vento dell'amnesia non abbia avuto effetto su di lei. Nel finale, quando la vera natura aliena della ragazza viene svelata e le motivazioni dell'amnesia generale sono esposte, si sfiora il ridicolo: i terrestri stavano diventando troppo pericolosi a giudizio di questo popolo alieno (ma chi sei?!), quindi, per il loro bene (in fondo lo desideravano anche loro), era stato fatto soffiare il vento dell'amnesia (grazie!). Tra Wataru e Sofia, comunque, nasce qualcosa che al momento della separazione dei due (lei deve tornare sulla sua astronave) si concretizza in una scena più di sesso che d'amore, decisamnte fredda e asettica (cosa c'entra la Madonna sullo sfondo?), in cui Sofia si dona a Wataru. Gli autori sono gli stessi che hanno curato *Battle Angel Alita* e *Record of Lodoss War*. Una nota di merito va alla gradevole sigla finale cantata da Mario Amici accompagnato dalla bella voce di Rossana Casale. **Le premesse ci sono, ma potevano essere sfruttate in un modo migliore.**

All'inizio degli anni '80 inizia a svilupparsi in Giappone il fenomeno dell OAV, prodotti più curati rispetto a una serie televisiva, nati per vivere esclusivamente in videocassetta: **Cyguard** *(Seijuki Cyguard-Cybernetics Guardian*, Yamato Series OAV, 50', L. 39.900), creato nel 1989 in questa ottica, è un figlio del suo tempo. Ottimi disegni (particolare il character design), ottime animazioni, ma decisamente scarsa storia che si rifà molto a canoni pre-cyberpunk. Guardando la videocassetta, la prima cosa che si avverte è il senso di incompiutezza delle vicende, una sensazione che si concretizza nel finale che per molti versi rimane aperto: **sembra il film pilota di una serie di successiva produzione.** Ciao e alla prossima!

Barbara Rossi

OOOOO OTTIMO OOOO BUONO OOO SUFFICIENTE OO SCARSO O INSUFFICIENTE

★ MONDO STAR COMICS ★

agosto

AMERICA

IMAGE 22

Todd McFarlane entra in scena per narrare le gesta della **Cyberforce** a modo suo! **Stormwatch** e **Strike Force** uniti per contrastare l'invasione aliena: il gruppo di Stryker sarà cambiato per sempre! **Attenzione: si svela il passato di Cyblade!**

SPAWN & SAVAGE DRAGON 17

Violator si trova contro i suoi terribili quattro fratelli, **Dragon** affronta il Superpatriota (più o meno) e la **Freak Force** è sul punto di svelare uno dei suoi segreti!

EXTREME 10

Il destino di Quantum nelle trenta pagine finali di **Estremo Sacrificio** e l'esordio di **Troll**, un nuovo ed esplosivo personaggio Extreme!

WILDC.A.T.S. 4

Un selvaggio 'tutti contro tutti' vedrà nascere una nuova Coda. Synergy deve scegliere: salvare Hellstrike rischiando Skywatch ed equipaggio o seppellirlo nello spazio? Deathblow e Suor Mary raggiungono la roccaforte dell'Ordine della Croce.

MORTAL KOMBAT 8

Una lunga storia in due parti tutta dedicata a Sonya Blade, Jax Briggs e agli altri componenti delle Forze Speciali USA!

ITALIA

LAZARUS LEDD 26

L'altra metà del cielo vede Lazarus invischiato in un giro di... donne! Un numero tutto al femminile, dedicato alle creature più dolci del nostro pianeta!

SPRAYLIZ 10

Tempo di bagni. Liz e compagnia, mentre si crogiolano su una delle spiagge più inquinate della costa cittadina, assistono all'incursione di un movimento ambientalista. Liz è infortata dal leader del gruppo.

OSSIAN 5

Il Triangolo delle Bermuda nasconde la verità sulla terribile esperienza di Kyle Garrett. In una grotta sottomarina dimorano creature inquietanti. Tutto questo in **Orrore dall'abisso**!

HAMMER 3

I nodi vengono al pettine! I nostri, intrappolati su Nuova Tortuga, dovranno fare i conti con Shamahir e i suoi pirati siderali. Scrive Borsoni, disegna Pezzi: imperdibile!

La città è diventata un covo di violenti, una gabbia in cui il crimine la fa da padrone e il cittadino onesto è costretto a vivere ai margini. Il vero problema è che la legge non compie il suo corso: il colpevole di un reato non viene punito come dovrebbe e, una volta uscito di prigione, ricomincia imperterrito ad agire. E' in questo contesto che si inserisce **Shadowhawk**, il primo personaggio creato da Jim Valentino per la Image. Ispirandosi a un personaggio minore del comicdom americano (***The Fox***, modellato sul vincente ***Batman***, ma non altrettanto riuscito), l'autore italo-americano estremizza le peculiarità di ***Batman*** mettendo il suo eroe sulla linea che divide l'eroe dal criminale. **Shadowhawk** si erge a giudice, giuria ed esecutore della sentenza per un criminale, e opera nella maniera più intollerante: non lo uccide ma, spezzandogli la spina dorsale, mette fine per sempre alla sua attività di criminale. **Shadowhawk** è speciale per questo, direte voi? No, anzi, sono molte le peculiarità che distinguono questo serial dal resto della produzione Image.
1) Lo stile fa rigorosamente il verso a quello dei supereroi degli anni Sessanta, ma è arricchito da modernissime soluzioni grafiche.
2) La storia è avvincente e ambigua. Nel primo speciale Star Comics (che racchiude l'intera prima miniserie!) non si conosce ancora l'identità di **Shadowhawk**: potrebbe essere uno qualunque dei personaggi 'in borghese' che appaiono nel fumetto (dall'ex-procuratore di colore Paul Johnstone a Hojo, dal tenente Lou Jacks a... una donna!). La narrazione procede per questo su diversi piani, dal parlato al linguaggio didascalico: si dà voce ai pensieri del protagonista, ma anche a quelli dei personaggi apparentemente secondari.
E' probabilmente per questi fattori che il pubblico americano ha portato la serie al successo: una grande suspense sull'identità segreta di **Shadowhawk** che coinvolgerà anche i lettori italiani. Una nuova, straordinaria produzione per tutti i fan dell'universo Image!

MITICO

Agosto è un mese d'oro per tutti i fan di **Monkey Punch**! Le pagine di **Mitico** nr. 15 ospitano un divertentissimo fuori programma: le strip umoristiche di **Isshuku Ippan**! Il travolgente umorismo del grande autore, sarcastico e piccante, esplode nelle avventure di un allupato samurai giapponese che ha già conquistato il pubblico italiano sulle pagine di **Kappa Magazine**. Tante avventure inedite per ridere, **ridere**, **ridere**! Gli appassionati di **Lupin III**, inoltre, troveranno su **Kappa Magazine** nr. 38 un ricchissimo dossier dedicato al nuovo film cinematografico del mitico ladro in giacca e cravatta! I commenti degli animatori, le immagini in anteprima, la storia originale di un colossal appena uscito in Giappone! Se Monkey Punch è il vostro disegnatore preferito, se amate l'umorismo sfrenato o più semplicemente non vi perdete un solo appuntamento con il cartoon di **Lupin III**, ricordate: **MITICO + KAPPA MAGAZINE = l'accoppiata vincente dell'estate!**

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 38

Tutto sul nuovo film cinematografico di **Lupin III** per una ***Anime*** ricca di sorprese! Largo ai manga: inizia **Calm Breaker**, una storia in due puntate di genere umoristico/robotico che ruota attorno a una strana agenzia investigativa! Ultimo capitolo di atmosfera cupa e drammatica per **Compiler**: il prossimo mese Kia Asamiya svela lo scherzo e le avventure tornano più demenziali che mai! **Tutti i serial all'appello e un divertente fuori programma: Super Deformed Oh mia Dea!**

STARLIGHT 35

Speciale: otto pagine in più comprese nel prezzo! Persino una gallina può creare astio tra Ami e Keisuke! Non ci credete? In questo numero di **Rough** ne avrete la prova!

NEVERLAND 29

Secondo appuntamento con **Caro fratello**: all'interno dell'esclusivo Sorority Club cresce la tensione. Quali strani rapporti legano le protagoniste del manga di Riyoko "Lady Oscar" Ikeda?

ACTION 22

Riuscirà Polnareff a vendicare la morte della sorellina e sconfiggere l'Appeso? E il vecchio Joseph vincerà contro l'Imperatrice... che ha preso il controllo del suo corpo? **JoJo** e gli altri, come se la caveranno nella diabolica corsa contro il tempo, braccati dalla Ruota della Fortuna?

TECHNO 16

Dramma al livello inferiore: il dottore è in fin di vita, Murakami non resiste al potere di Guyot, mentre **Guyver** non sa più cosa fare! La divinità di Cronos deve essere fermata: ci penserà il redivivo Alkampfer!

MITICO 15

Chi sarà la misteriosa pianista che grazie alla sua musica costringe magicamente alla danza? Torna finalmente in scena Alf Resko e **Lupin III** viene preso con le mani nel sacco! **Speciale: per tutti le divertentissime strip di Isshuku Ippan!**

YOUNG 15

Ultimo appuntamento con **Aranthu**, il racconto-gioco ad ambientazione fantasy! Mazaku, l'Angelo Custode rosso, rischia nuovamente la vita in **Seraphic Feather**. In **Rayearth** entra in scena Felio, mentre Umi cade a terra ferita dal nemico! Scontro finale con Galga in **3x3 Occhi**: il terzo occhio di Pai torna in azione!

DRAGON BALL 9 e 10

Dragon Ball deve vedersela con uno spietato ninja dotato delle armi più disparate e con altre creature. Il nostro eroe ha però un alleato d'eccezione: Frankenstein!

SAILORMOON 3

In regalo: vesti la tua Sailor Moon! Rei è nelle grinfie di Jack: Bunny e Ami intervengono per aiutarla! Onori a **Sailor Mercury**, a cui è dedicata la Carta d'Identità! In anteprima **le novità della TV!**

MITICO 15

A FINE AGOSTO IN TUTTE LE EDICOLE!

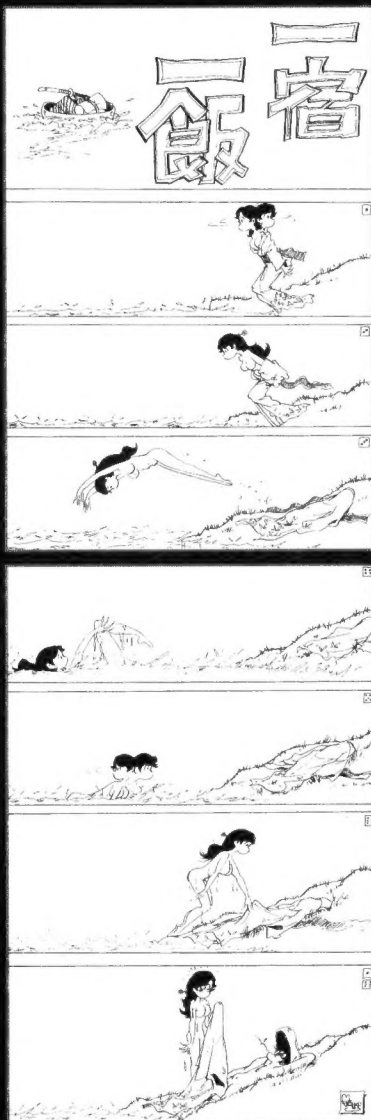
MONKEY PUNCH PRESENTA

LUPIN III

MITICO
LIRE 4.500
AGOSTO 1995
PUBBLICAZIONE MENSILE
15

ALL'INTERNO LE STRIP UMORISTICHE DI ISSHUKU IPPAN!

EDIZIONI STAR COMICS

IL FLAUTO E LA CHITARRA

A GRANDE RICHIESTA LE STRIP UMORISTICHE DI ISSHUKU IPPAN! CINQUE STORIE SCRITTE E DISEGNATE DA MONKEY PUNCH PER UN'ESTATE INDIMENDICABILE!

LUPIN III + ISSHUKU IPPAN= RISATE A CREPAPELLE!

IL NUMERO QUATTRO
QUESTO MESE IN EDICOLA